# GRAAL

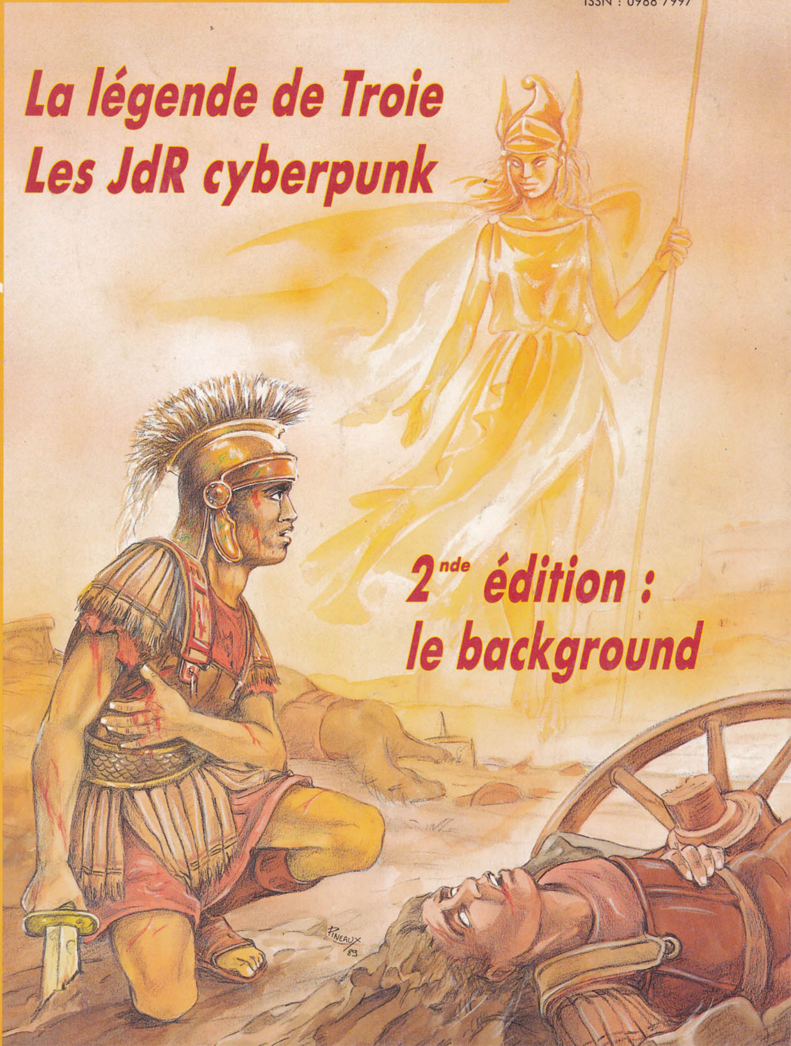
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire

M 4749 - 21 - 25,00 F
3794749025000 00210
ISSN : 0988 7997

Scénarios : Paranoïa, AD & D

## La légende de Troie
## Les JdR cyberpunk

## 2nde édition : le background




175 FB

★ *"La légende de..." est une nouvelle série d'articles consacrée à des lieux réels ou imaginaires mais qui ont en commun de faire partie des grands mythes culturels. Troie est la première tentative pour transformer histoire poussiéreuse et épopée héroïque en un terreau fertile pour le jeu de rôles... Le mois prochain, nous vous en reparlons, dans un contexte contemporain. A part cela, les heureux possesseurs d'Auerstaedt 1806 vont pouvoir se livrer à des "what if..." passionnants grâce aux pions du corps de Bernadotte. Dernière minute, comme on dit dans les rédactions stressées, la version francaise du player's est sortie. Elle craint (article p. 7).*

GRAAL

N°21

# SOMMAIRE

## ACTUALITE



## WARGAMES



## AIDES DE JEU / JEUX DE ROLES



## SCENARIOS



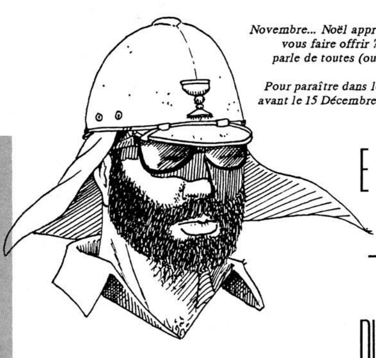
## RUBRIQUES



*Ce numéro n'est complet qu'avec son encart "Le I° corps à Auerstaedt" (pages 1, 2, 75, 76) et son bulletin d'abonnement encarté aux pages 33, 34, 43, 44.*

**GRAAL**, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire.* **N° 21. Mensuel. Novembre 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F. **Administration :** 35 rue Simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20 ; **Rédaction :** 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec, Tel : 48 43 72 81.
**Directeur de publication :** Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier assisté de Alexis Lang **Maquette :** Olivier Massebeuf **Illustrateurs :** Philippe Chapelle, Olivier Frot, Pascal Gayrard, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf **Couverture :** Séverine Pineaux **Photogravure :** EFA, ph. des Plantes, Paris **Impression :** Berger-Levrault, Toul **Distribution :** NMPP **Dépôt légal :** à parution **Commission paritaire :** 69630

AD&D est édité par TSR - Transecom ; Paranoïa par WEG et Jeux Descartes.



*Novembre... Noël approche et vous vous demandez quels jeux vous faire offrir ? Regardez deux pages plus loin, on vous parle de toutes (ou presque) les nouveautés qui ont marqué l'année 89.*
*Pour paraître dans le numéro suivant, envoyez vos annonces avant le 15 Décembre. En attendant rongez votre frein jusqu'à Noël...*

# ECHOS

## DU 20 nov AU 20 dec

### MEA CULPA

Dans l'article sur le *Necronomicon* dans le hors-série Lovecraft j'ai écrit qu'on pouvait consulter le Culte des Goules à la bibliothèque Sainte Geneviève. Il n'en est rien. Cette information m'a été communiquée fort tard et je n'ai pas eu le temps de vérifier. Mea culpa donc.

M.R.

## MANIFS

### ROANNE

Le club de jeu de rôle du Troll Bossu organise les 16 et 17 Décembre l'espace ludique Roannais 89. Derrière ce joli intitulé se cachent plein de bonnes choses. Tous les types de jeux seront représentés, du Trivial Pursuit aux simulations historiques. Pour y participer, un seul lieu de ralliement : le lycée Jean Puy. Réservez aussi votre nuit du samedi au dimanche. Renseignements : Le Troll Bossu FMJT, 27 rue chassain de la plasse 42-300 Roanne. Tel : José Gonsalvez au 77 68 48 26

### LILLE

"Les Alchimistes Débonnaires", club de jeux de rôle de l'ENCL organisent leur deuxième grand tournoi multi-jeux à la MJC de Saint André, les 16 et 17 Décembre. Les systèmes retenus sont AD&D, l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, RuneQuest, Maléfices, Marvel. Le tournoi se joue par équipes de quatre joueurs et d'un maître. L'inscription est forfaitaire et modique.
Contact : Lionel Dias BDE de l'ENCL BP 108 59652 Villeneuve d'Ascq Cedex. Tel : 20 43 43 43 poste 52 39

### BREST

Du 18 Novembre au 3 Décembre, Brest sera le cadre du deuxième salon du jeu. De nombreuses expositions vous y attendent, autour du jeu de rôle, de simulation, des echecs et du Go. Vous pourrez y retrouver les professionnels et les clubs de la région, ainsi que la Guilde de Bretagne. Le weekend des 25 et 26 novembre sera spécialisé jeux de simulation, le week-end suivant jeu de Go. Pour tous renseignements : MPT 39 rue Clémenceau 29283 Brest. Tel : 98 46 07 46

### HENIN BEAUMONT

Les Nains des Beaux Monts recevront le 3 Décembre toutes celles et tous ceux qui veulent passer un bon moment à la première journée naine du jeu. Renseignements : Les nains ces Beaux-Monts MJC rue de l'abbaye, 62110 Hénin-Beaumont. Tel : 21 20 06 48

### JOUE-LES-TOURS

Le Samedi 16 Décembre, un concours de peinture de figurines aura lieu dans la ville de Joué-les-Tours, au centre social de Morier. Le concours est divisé en trois épreuves : une en temps illimité, une en temps limité et figure imposé et une dernière sur figure libre et temps limité. Renseignements : une enveloppe timbré à O.O.C. A, 10 rue Jules Ferry 3730 Joué-les-Tours.

### LA MIGRATION BARBARE

Repousse encore plus loin les limites du jeu et du sport, en organisant au coeur des futaies meusiennes un grandeur nature à pied, à cheval ou en chariot. Cette fois-ci, vous pourrez vivre et jouer un raid Vikings ! Pour tout renseignements, contactez l'inimitable Noir Solitaire, 37 route Nationale 55200 Lérouville. Tel : 29 91 34 88

### NANCY

Les célèbrissimes Joutes du Téméraire auront lieu à la convention jeu de simulation, les 25 et 26 Novembre au palais des congrès de Nancy. Vous pourrez tout faire tout jouer grâce à l'Esstin de Nancy. Contact : Cercle des élèves de l'Esstin, parc Robert Bentz 54500 Vandoeuvre. Tel : 83 50 33 12

## CLUBS

### NEVERS

La Confrérie Ludique de l'Agglomération Neveroise nous fait part de sa création. Très actif, ces nouveaux organisent une manif qui aura lieu le 25 Novembre au centre socio-culturel des Courlis, à Nevers. C'est un tournoi d'Okinawa sous le patronnage de Eurogames, mais il y aura des démos sur divers jeux. Contact : Jean Loup Cor-

# LE PLAYER'S 2 EDITION EN VF : AARGH !

Foi de Mago, Advanced Dungeons & Dragons Second Edition fut une véritable cure de régénération, le retour à la Grande Aventure en cinémascope technicolor, sur écran géant et son THX : le Jeu de Rôle a pris un sacré coup de jeune, "Gods save the Game !". Mais arrivé un moment, il y en a marre de compulser les grimoires d'anglais et de faire des jets de Languages, Modern (dixit le Player's Handbook). Alors, quelle joie ce fut de voir se matérialiser sur les étalages des bons apothicaires les Règles Avancées de Donjons & Dragons Deuxième Edition et quel choc ce fut : ce bouquin c'est de la copie vidéo, en noir et blanc, aux doublages vite et mal faits, amputé d'un quart d'heure d'action, le tout sur un écran télé au son pourrave et qui ne restitue même pas toute l'image.

Le Manuel du Joueur est triste et pas pratique. La version française a supprimé:
- la bichromie qui égaye le volume et rend plus lisibles tableaux et règles optionnelles.
- plus de 50 illustrations vraiment excellentes pour la plupart, laissant parfois se suivre plus de dix pages d'une écriture compacte et serrée, sans aucun dessin.
- les références en haut des pages qui permettent, par exemple, de savoir à quel niveau de sort on est, sans avoir à perdre un temps insensé en recherches (très désagréable dans le feu de l'action).
- une quinzaine de pages (les dessins) disparaissent en tout, ce dont la traduction ne tient pas compte. Résultat : le texte renvoie souvent à des tableaux qui ne se trouvent pas aux pages indiquées (ex : les magiciens ne trouveront pas le tableau 4 en page 16 comme indiqué, mais en page 18. C'est dans la VO qu'il se trouve en page 16).

La traduction s'est heurtée à des mots rebelles, qui restent en anglais, ainsi qu'à certaines phrases récalcitrantes qui conservent leur syntaxe d'outre-manche, ce qui fait bizarre en français. De plus elle ne cesse de cumuler les erreurs :
- techniques. Ex : le tableau 27 de la compilation à la fin du livre ne correspond pas à son modèle de la page 40.
- de non-sens. Ex : le mot magicien remplace celui de prêtre dans de nombreux sorts de cette classe comme la "Guérison de la Paralysie" (page 204, de la VF, il n'est pas inutile de le préciser...) ou le "Contrôle des Vents" (p. 213). Autre exemple : le calcul des dégâts du sort "Appel de la Foudre" (p. 200) est faux. Un prêtre de niveau 8 créée un éclair de 10d8 (2d8 + 8d8) et non 6d8 (2d8 + 4d8).
- de frappe : elles sont innombrables telle les "armures de cuir coutées" et autres fautes savoureuses.
Toutes les erreurs indiquées sont propres à la version française, elles n'existent pas en VO.

Le Manuel du Joueur est bien utile quand on ne lit pas l'anglais et il est navrant de constater que certaines personnes ont fait ce calcul au détriment de la qualité du matériel de jeu fourni. Transecom, importateur de la gamme Donjon et traducteur du jeu en France (et donc responsable de ce bâclage) abandonne le jeu de rôles et passe la main. A qui ? Nous ne le savons pas encore, mais espérons que le nouvel éditeur envisagera rapidement une nouvelle édition du Manuel du Joueur digne de ce qui est bien la meilleure version d'AD&D. En attendant, si vous avez acheté la VF, munissez-vous d'un crayon à papier et d'une gomme et apprêtez-vous à abondamment raturer votre livre. Ou alors, pour la différence de prix entre les deux volumes (car en plus la VF est plus chère !), achetez-vous une méthode et mettez-vous à l'anglais...

*Ztarzec, transmuter 13th*

de au 86 21 42 78. Adresse : C.L.A.N Club Léo Lagrange 1 esplanade du palais ducal 58000 Nevers.

# ZINES

## KARPATH

N 1 68 pages, 20 Frs. Ne criez pas au scandale en lisant le prix, il est tout à fait justifié, car des zines comme ça, on aimerait en voir plus souvent ! Une couverture super, du papier de qualité, un zine imprimé et non photocopié, des illustrations du tonnerre... J'arrête là, les créateurs vont avoir la grosse tête ! Leur propos est le fantastique en général, que ce soit dans les jeux, le cinéma ou la littérature. Pour tout renseignement, contactez l'association De Vermiis Mysteriis, 30 rue Bournizet 08400 Vouziers.

# GAGNANTS CONCOURS HS2

1) Laurent Perrut, 1818 impasse l'Eden, avenue des glières, 74-300 Cluses.
2) Aude Leroy, le Bourg, Theuville-aux-Maillots, 76540 Valmont.
3) Nicolas Ridel, im. Amundsen B20, 76370 Neuville-les-Dieppe.

# J'Y ETAIS...

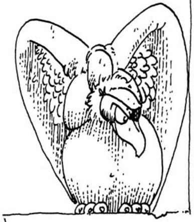
## FIL

Le pemier forum des jeux s'est déroulé du 28 au 4 Novembre à Paris au Forum des Halles. On peut dire que le lieu d'accueil était particulièrement bien choisi pour cette "toute première fois", l'effervescence du Forum ameutait un flot continu de visiteurs pour la manifestation, dont l'entrée (et cela ne gâchait rien) était libre. Le tout a été orchestré avec succès par 80 étudiants du DTA d'Evry (DTA : diplôme de technologie appliquée), aidés dans leur tâche par les organisateurs, l'association Formel (Formation de recherche sur les methodes éducatives et ludiques) et la Maison des Associations de Paris.
Petits et grands, jeunes et moins jeunes sont venus très nombreux à la rencontre des éditeurs de jeux et des ludographes en présence de leurs "bébés". La rédaction de GRAAL fut fidèle au rendez-vous, copiée (vous excuserez chers lecteurs cette mauvaise foi à peine voilé) par Casus Belli et Jeux & Stratégies. Se détachant des autres jeux, Abalone à conquis une fois de plus des adeptes acharnés : un tounoi doté de nombreux prix était organisé tous les jours. Etaient aussi présents les jeux de construction Kapla, Ludodélire, MB, Dujardin, mais aussi des associations comme Belphégor ou le Fer de Lance. L'ambiance qui règnait à ce forum a même attiré les cameramen de M6 qui sont venus y faire un reportage. Ainsi, force est de croire que la passion des jeux est bien vivante et qu'elle le restera tant que des manifs seront organisées.

*Nathalie Boudan*

*J'avais passé deux mois enfermé car je m'étais fait prendre comme un bleu ! Je traînais du côté de Saint Philippe du Roule, oubliant la proximité du QG des services ennemis, quand ils me sont tombé dessus. Ils, c'est Joe et Annabella...*
*Ils me questionnèrent pendant des jours. J'allais craquer et leur révéler le sujet du prochain hors-série de GRAAL, quand, profitant de leur inattention, je réussis à m'enfuir. Heureusement, je n'avais pas parlé... C'aurait été trop con qu'ils apprennent que le HS 4 sera consacré à Jack Vance...*
*En entrant chez moi, j'écoutais le message du Big Rédac sur le répondeur...*

*Mike Rodd... Si vous me faisiez un petit résumé de tout ce qui est sorti cette année ?*

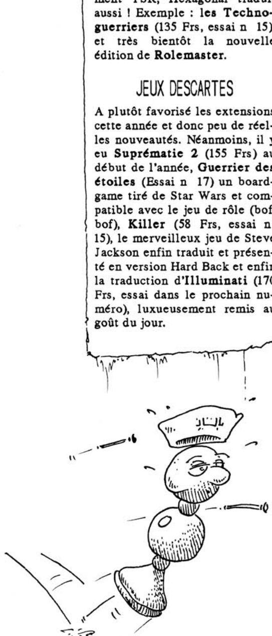


## HEXAGONAL

Non content d'importer et de distribuer toutes les nouveautés ICE, Fasa, FGU et plus récemment TSR, Hexagonal traduit aussi ! Exemple : **les Technoguerriers** (135 Frs, essai n 15), et très bientôt la nouvelle édition de **Rolemaster**.

## JEUX DESCARTES

A plutôt favorisé les extensions cette année et donc peu de réelles nouveautés. Néanmoins, il y eu **Suprématie 2** (155 Frs) au début de l'année, **Guerrier des étoiles** (Essai n 17) un boardgame tiré de Star Wars et compatible avec le jeu de rôle (bof, bof), **Killer** (58 Frs, essai n 15), le merveilleux jeu de Steve Jackson enfin traduit et présenté en version Hard Back et enfin la traduction d'**Illuminati** (170 Frs, essai dans le prochain numéro), luxueusement remis au goût du jour.



## FLAMBERGE

Une nouvelle maison d'édition et de création de jeux, ils marquent leur venue avec **Les divisions de l'ombre** (199 Frs), un jeu de rôle dans un futur proche, où les personnages, des mutants, s'organisent pour lutter contre la societé qui veut les éliminer (Essai n 17).

## WARLORD

Des nouveaux aussi qui, au salon des jeux de reflexion présentaient **10.000 $ Reward** (89 Frs), un jeu sur le Far West.

## EVASION GAMES

Ce sont aussi de tout petit nouveaux, ils apportent dans leur hotte **Apprentis sorciers** (119 Frs, essai dans le prochain numéro), un jeu de plateau super où les nains cherchent à devenir les élèves d'un grand magicien.

## SOCOMER

A aussi marqué l'année avec **Auerstaedt** (250 Frs, essai n 16) un wargame napoléonien, suivi de Hanau, avec Napo dans le rôle vedette.

## EUROGAMES

A repris la game d'International Team, en revoyant les jeux. Vous pourrez donc trouver **Fief 2** (230 Frs), **Zargos** (230 Frs, essai n 20), **Okinawa** (250 Frs, Essai n 19), **Yom Kippur** (250 Frs Essai n 20), **Little Big Horn** (250 Frs, p. 22), **Colonisator** (250 Frs, p. 10).

## LUDODELIRE

Comment ne pas oublier **Tempête sur l'échiquier**, le jeu qui nous avait tant fait attendre depuis un an !

## DRAGON RADIEUX

Nos confrères français ont sorti cette année un jeu de rôle très original : **Hurlements** (179 Frs, essai n 16), ayant pour toile de fond la France du X siècle à nos jours. Ce superbe jeu est soutenu par une parution trimestrielle, Hurlelune. A noter aussi le suivi pour Empires & Dynasties et l'arrivée imminente d'**Aristo**, le jeu de plateau-soleil.

## ORIFLAM

Oriflam a favorisé (?) la SF cette année avec **Multimondes** (200 Frs, essai n 14). Par ailleurs, **Tatou**, un magazine sur les parution d'Oriflam, s'enlise au bout de trois numéros dans un rythme de parution chaotique.
Du côté des extensions, la gamme RuneQuest a été augmenté des **Dieux de Glorantha** (188 Frs, essai n 13) ainsi que de **Genertela** (199 Frs, essai n 19), une description d'un des deux continents du monde de RuneQuest.
**La Fureur de Dracula** (200 Frs), un excellent jeu de plateau (essai n 5) est sorti en avril, Cela parle de... Dracula ! Mais aussi des investigateurs qui lui courent après partout à travers l'Europe. A la rentrée, on a reçu **Excalibur** (256 Frs, essai n 19), un jeu de plateau sur le cycle Arthurien et on attend toujours Kristal, qui ne saurait tarder maintenant.

## SIROZ PRODUCTIONS

Siroz Prod n'a pas non plus été de reste cette année. Pour les rééditions, vous pourrez acheter la 4 édition de **Bitume** (90 Frs, c'est plutôt Croc productions ça, mais comme ils sont copains...). Siroz a aussi publié **Athanor la terre des mille mondes**, ou vous incarnez des humains qui mutent à longueur de temps (210 Frs, essai n 17), **Whog Shrog** où la vous jouez les guerriers fanatiques du Boucher de l'univers (135 Frs, essai n 15) et enfin **Berlin XVIII** seconde édition en couverture cartonnée, le jeu de rôle policier dans un monde meurtri, avec ou sans mur d'ailleurs, on sait pas (95 Frs, essai n 19).

## ECG EDITIONS

Nos confrères suisses ont sorti leur premier jeu de rôle : **Laborinthus** (575 Frs, essai n 16). Un jeu de rôle artistique et très soigné, suivi du deuxième volet de la tétralogie des Marrouques, un scénarium (sic) pour le jeu.

## CUBIC 6

A saisi au vol l'année 89 pour sortir **Aux armes citoyens**, un jeu sur la révolution française (99 Frs, essai n 15) ainsi qu'un scénario : Chouans et Vendéens.

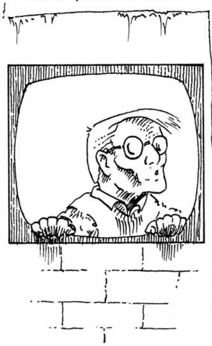


## MAYFAIR GAMES

A profité de l'impact publicitaire du film Batman pour sortir **Batman rpg** (115 Frs), dérivé des règles de DC Heroes, pour vous permettre d'incarner...

## CHAOSIUM

De nombreuses extensions et scénarios pour les jeux existant et une remise au goût du jour de l'**Appel de Cthulhu**, qui avec sa quatrième édition, devient réellement un jeu tentaculaire ! Autre grande nouveauté : **Prince Valiant** (190 Frs, essai n 17) the story telling game, où les maîtres changent à tour de rôle et où les jet de dés se font avec des pièces de monnaie.



## GAMES WORKSHOP

L'éditeur anglais a été des plus prolifiques cette année. Outre les diverses extensions pour Warhammer, Dark Future et Blood Bowl, citons en vrac **Adeptus Titanicus** (360 Frs) le Boardgame où vous êtes robot tapant sur des immeubles en polystyrène, les **Troll Games** (120 Frs), qui sont des jeux livrés avec une bande de trollish tunes (chansons trolls, bande de nains) et aussi **Space Hulk** (280 Frs) qui est un jeu de plateau où vous affrontez des "aliens" dans un vaisseau spatial. Notez aussi la réédition de **Judge "you're dead, punk" Dredd** en Hard Back (215 Frs).

## GDW

A frappé très fort cette année. Outre les extensions pour Twilight 2000 et Megatraveller, GDW a lancé une nouvelle gamme basée sur le jeu de rôle : **Space 1889** (270 Frs, essai n 15). De la SF victorienne où martiens des canaux, zeppelins et tasses de thé font bon ménage. De nombreuses extensions sont déjà sorties sur ce concept (distribué en France par Jeux Actuels) : on peut se procurer **Sky galleons of Mars** (200 Frs), un jeu de plateau qui permet aux vaisseaux spatiaux britanniques et martiens de s'affronter, s'aborder, etc.

## FASA

A sorti de nombreuses extensions dans sa gamme cette année. Au rayon des nouveaux jeux, citons **Leviathan** (180 Frs), qui vous permet de simuler des combats de vaisseaux immenses dans le monde de Renegade Legion. Aussi pour Renegade Legion : **Circus Imperium** (180 Frs) est un jeu de plateau complètement délirant ou vous êtes à la commande de chars anti-gravité et qui devrait p't'êt' ben sortir un d'ces jours traduit (essai sur Renegade Legion n 19). Du côté JdR, citons **Shadowrun** (255 Frs, voir essai page 14).

## TSR

Le grand événement de l'année 89 question jeu de rôle aura été la sortie de la **seconde édition de Donjons & Dragons**. Le Player's (175 Frs, essai dans GRAAL 16) ainsi que le DMG (155 Frs, essai GRAAL 17) sont disponibles en anglais, mais tout récemment, le Manuel du Joueur est paru et est disponible en charabia.
Notons au passage les autres parutions marquantes de l'année : les Royaumes Oubliés (Essai n 13), des modules Dragonlance... de quoi vous amuser un bout de temps.

## WWW

A cette année surpris tout le monde en sortant à la file plusieurs wargames, dont **Hitler's last Gamble** (370 Frs), **Tomorrow the world** (325 Frs) et **Light Division** (225 Frs).

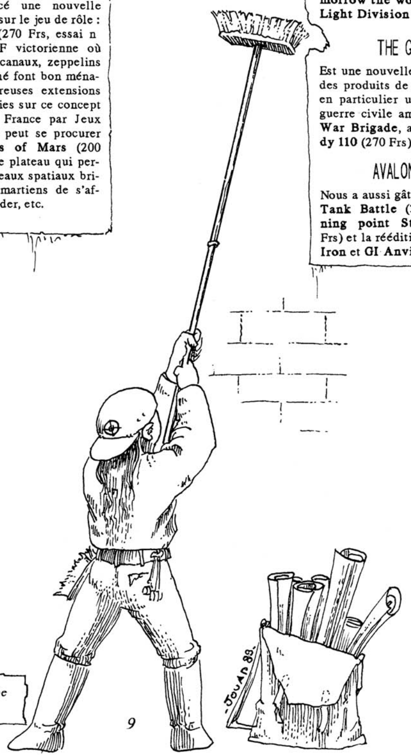
## THE GAMER

Est une nouvelle boite, qui sort des produits de grande qualité, en particulier une série sur la guerre civile américaine, **Civil War Brigade**, ainsi que **Bloody 110** (270 Frs).

## AVALON HILL

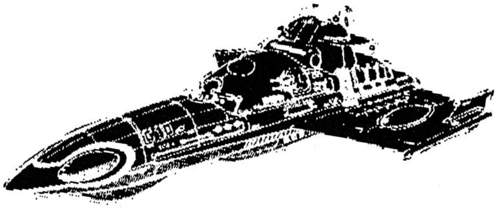
Nous a aussi gâté avec **Modern Tank Battle** (370 Frs), **Turning point Stalingrad** (225 Frs) et la réédition de **Cross of Iron** et **GI Anvil of Victory**.





*Nous remercions les magasins l'Oeuf Cube et Game's pour leur aide.*

# essai :



# COLONISATOR

Dans un futur lointain (le 70° siècle), quelque part dans la Galaxie (dans la région appelée "Bras d'Orion" pour être précis), de puissantes forces s'affrontent à l'aide de vaisseaux spatiaux...

Ouaip ! Vous avez déja vu ça des dizaines de fois. Mais cette fois-ci, l'enjeu n'est pas le contrôle total de la galaxie ni la libération des planètes opprimées. Des motivations purement économiques sont à la base de ce conflit. Eh oui, dans ce petit morceau d'espace sans intérêt, on a découvert des gisements énormes de *Supralithium* à l'état natif (petit rappel historique pour les voyageurs temporels : le Supralithium, source d'énergie rarissime, n'était jusqu'alors disponible qu'artificiellement et à un coût de production exorbitant). Cette découverte a bien sûr provoqué une vive réaction dans toutes les colonies planétaires et a surtout attisé la convoitise des deux empires industriels les plus importants de ce secteur : l'*Interstellar Company* et l'*Intergalactic Trust*. Il n'en fallait pas plus pour déclencher une véritable guerre, les deux puissances étant prêtes à tout pour posséder et exploiter au plus vite le superbe filon. COLONISATOR vous propose donc d'incarner un des deux empires (le jeu se joue à deux et pas plus !) et de vous lancer dans une campagne d'expansion / colonisation / combat d'où vous ressortirez vainqueur (enfin on l'espère !).

## LE MATERIEL

Un grand plateau de jeu (fait de huit rectangles qu'on assemble comme les pièces d'un puzzle) représente le système d'Orion. La surface est soulignée de cases hexagonales servant de base aux mouvements. A chaque bout se trouve la planète artificielle géante d'une des compagnies (on n'en voit d'ailleurs qu'un morceau sur la carte tellement elles sont énormes !). Entre ces deux monstres, les douzes planètes et les dix-huit champs d'astéroïdes qui constituent un terrain de bataille (et de colonisation) de choix pour les deux adversaires. On s'y croirait ! A tel point que les cent pions représentant les vaisseaux (50 par joueur) ont l'air tout petits dans ce grand espace, sans compter qu'ils ne sont pas tous sur la carte en même temps (au début du jeu tout du moins). Les 25 pions "explosions" et les six disques temporels (voir plus loin), ainsi que le symbolique dé à six faces complètent cette panoplie vraiment simple (mais qui s'en plaindrait). Les joueurs disposent chacun d'une fiche rappelant sommairement les mécanismes du jeu (déplacements, tirs, etc), ce qui évite de s'arracher les règles en cas de litige.

## LES VAISSEAUX

Le but du jeu est de coloniser huit des douze planètes du système. Si au bout de 18 tours de jeu aucun des deux joueurs n'y est parvenu, c'est celui qui a implanté le plus de bases (une par planète) qui a gagné. La stratégie consiste donc à coloniser au maximum tout en gênant l'expansion de son adversaire. Cette gestion double du combat et de l'exploitation se ressent bien d'ailleurs dans les différents types de vaisseaux disponibles.

Les bases mobiles permettent de réparer les vaisseaux endommagés (et c'est bien utile dans certains cas !). Il n'y en a que deux pour chaque camp, elles ne sont pas remplaçables et en plus elles ont une capacité de déplacement assez faible (maximum 3 hexagones en ligne droite par tour). Avec une puissance de feu monstrueuse (un missile par tour sur chaque vaisseau dans un rayon de dix hexagones), elles ont de quoi se défendre. C'est un peu une arme à double tranchant, puissante mais unique !

Les croiseurs, eux, sont des vaisseaux de guerre à l'état pur. Ils sont rapides, bien armés, peuvent transporter dans leurs flancs des chasseurs (deux, pas plus) et réaliser ce miracle technologique qu'est le voyage dans l'hyperespace. Artifice monstrueux, ce mode de déplacement particulier permet de disparaitre de la carte et, un ou plusieurs tours plus tard, de réapparaitre à n'importe quel endroit ! Il y a, vous vous en doutez, des conditions à respecter (notamment ne pas croiser trop près d'une planète ou d'un vaisseau) et seul un appareil intact peut faire le grand saut (d'où l'intérêt des stations de réparation !).

Les chasseurs sont petits (ils ne font qu'un hexagone de long contrairement aux autres pions qui en font deux) et très rapides. Leur faible puissance de feu est compensée par leur maniabilité (et par le fait qu'ils sont faciles à produire).

Les colonisators enfin sont le fer de lance de la colonisation (on s'en serait douté !). Pas franchement rapides, pas du tout armés, ils ont pour fonction unique l'implantation industrielle sur les planètes convoitées. Ils ont quand même à leur disposition la technique de l'hyperespace (ça aide !).

Les deux autre types de pions que l'on peut voir sur le plateau sont les bases fixes et les "explosions", servant respectivement à marquer une planète colonisée et à comptabiliser les dégâts subis par les appareils.

## COLONISER OU ATOMISER, IL FAUT CHOISER

A chaque tour, les deux "planètes mère" produisent des vaisseaux. Et c'est là que la stratégie commence : faut-il favoriser la force de frappe ou bien l'expansion ? Il peut être intéressant d'envoyer des colonisators dans tout le système mais cela comporte un certain risque, notamment de permettre à l'adversaire de se constituer une flotte de guerre valable. A l'inverse, ne construire que pour le combat est stupide puisque la victoire dépend uniquement du nombre de planètes colonisées. Le choix est rendu encore plus difficile par le fait que la partie est en temps limité (maximum 18 tours) et qu'il n'y a qu'une quantité limitée de pions dans la boite (4 colonisators et 8 croiseurs par joueur). Ah ah ! Il faut se remuer les méninges !

Mais ce n'est pas tout ! Une fois les vaisseaux produits, il faut encore les acheminer sur place ; c'est là que les champs d'astéroïdes posent souvent des problèmes car il est impossible de les traverser. Comme en plus ils bloquent les tirs et gênent le voyage dans l'hyperespace on comprend que personne ne les aime (rassurez-vous : les planètes ont exactement les même effets !). Là, ça se complique. Mais vous n'avez encore rien vu !

## LE SECTEUR BLEU A DISPARU !

En effet, ce jeu serait assez banal (quoique déjà sympathique) s'il n'utilisait pas une des grandes idées du moment qui est le plateau de jeu à configuration variable.

Je vous rassure tout de suite, il ne s'agit pas de sortir sa colle et de monter un mobile. L'idée (déjà utilisée dans l'excellent *Full Metal Planète*) est simple mais riche en possibilités : certaines zones de la carte (ici des champs d'astéroïdes et des planètes) sont d'une couleur particulière (bleu, jaune ou rouge). A chaque tour, on tire un "disque temporel" marqué de l'une de ces trois couleurs. Pendant ce tour, les zones de la couleur correspondante n'existent pas sur la carte. Ainsi, durant un tour "bleu", il est impossible de coloniser ou d'attaquer une planète bleue, mais on peut par contre passer sans dommages au travers d'un champs d'astéroïdes de cette couleur.

Les six disques temporels (deux de chaque couleur) sont mélangés face cachée au début du jeu. Durant les six premiers tours, il faut composer avec le hasard, ce qui n'est pas sans créer une certaine tension (un peu comme une sorte de roulette russe inversée à l'échelle cosmique !). Mais le plus fou vient ensuite, car l'ordre des disques ne change plus au cours de la partie. Il faut donc s'en souvenir pour pouvoir établir une stratégie valable pendant les tours à venir (non, non ! On n'a pas le droit de noter ! Tout de mémoire !). Le but devient alors d'utiliser la succession des couleurs et de combiner au mieux les mouvements et les défenses, tout en cherchant bien sûr la faille dans les plans de son adversaire (il y en a toujours une !). Tout un programme !




## MORT DANS L'ESPACE

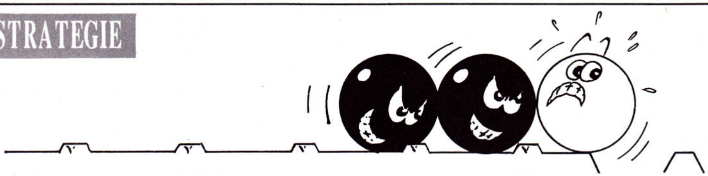
Les combats sont d'un mécanisme super simple : on jette un dé, il faut faire autant ou plus que la valeur indiquée dans le tableau. Ils nécéssitent quand même la prise en compte de plusieurs paramètres : y a-t-il un obstacle entre le tireur et sa cible (ne pas oublier que les structures disparaissent ou restent suivant leur couleur et le tour de jeu) ? Quelle est la portée du tir (c'est plus facile de toucher de près que de loin ; tous les vaisseaux n'ont pas la même distance de tir) ? Le tireur est-il endommagé (chaque explosion subie modifie d'un point le résultat du dé) ? Le tireur sort-il de l'hyperespace (si oui, il ne peut pas tirer ce tour-ci) ?

Le résultat des tirs se mesure en explosions (oh ! les jolis pions !) et chaque type d'appareil y est plus ou moins résistant, des chasseurs qui se désintègrent dès la première salve, aux bases mobiles qui doivent en encaisser cinq avant de partir en morceaux. Les caractéristiques de maniabilité, mouvement, tir et résistance sont donc autant de paramètres qu'il faut prendre en compte. Bien sûr, rien ne vous empêche de foncer dans le tas avec toute votre flotte ou d'éviter soigneusement le combat (mais dans ce cas, soyez sûr d'abord que votre adversaire fera de même !).

En gros, on peut dire que ce jeu est, comme son plateau, à géométrie variable. On peut aussi bien y jouer "à la défoule", en passant chaque tour à construire des vaisseaux de guerre et s'amuser à se lancer des missiles (mais que devient le but primordial ?) qu'"à la finesse" en montant des plans pas possibles pour être au bon moment au bon endroit et avec les vaisseaux adéquats (ce qui est tout de même plus proche de l'idée première du jeu). Les étapes entre ces deux méthodes sont autant de parties qu'il ne vous reste qu'à découvrir. En plus, la boite contient un plateau de rangement pour les pions (pratique habituelle chez Eurogames) et c'est tant mieux !

***Eric Legendre***

Remerciements à Bertrand "Prédator" T. pour son aide précieuse



# abalone®

Abalone est un jeu très facile à assimiler. Après deux minutes d'explications vous êtes prêt à y jouer. Mais est-ce pour autant un jeu facile ? Au premier abord peut-être, mais Abalone se révèle vite être complètement prenant, réunissant les qualités de simplicité des règles, esthétisme du jeu et infinité de combinaisons. Si vous commencez à y prendre goût, les petites billes qui roulent et qui se poussent entre elles envahissent votre vie...

## D'ABORD QU'EST QUE C'EST ?

Le jeu se présente sous la forme d'un plateau hexagonal parsemé de 61 trous, d'un lot de billes noires et autant de billes blanches. Autour du plateau, une gouttière attend de recevoir les billes qui s'en font éjectées - puisque tel est le but du jeu, éliminer six boules adverses. Voyons en détail comment opérer.

Les billes sont regroupées, par couleur, à une extrémité du plateau. Elles peuvent avancer d'un trou à chaque fois, s'il est libre. Il est possible de déplacer une, deux ou trois boules en même temps et ce en ligne droite, ou en crabe. Dès qu'on entre en contact avec l'adversaire, il s'agit de pousser ses billes jusque hors du plateau. Pour cela il faut posséder obligatoirement la supériorité numérique. Une bille ne peut en pousser une autre, ni deux, deux autres. Par contre, deux billes suffisent à déplacer une boule adverse et trois à pousser une ou deux billes. Evidemment on ne peut chasser une boule que dans un point vide.

Voilà, c'est tout. Dix lignes à lire et vous savez jouer à Abalone. Vraiment ? Comme tous les bons jeux de stratégie, la réelle simplicité des règles masque tout d'abord l'extrême richesse des situations de jeux rencontrées. Il suffit de faire une ou deux parties pour s'en convaincre. Alors que vous êtes déjà certain de maîtriser les mécanismes du jeu, votre adversaire vous balaye nonchalamment du plateau. Et comme Abalone est vraiment passionnant et qu'il est frustrant de perdre sans comprendre pourquoi... le premier réflexe est de demander une revanche !

## ABALONE, LE MAITRE PARLE

*Laurent Levi, co-créateur d'Abalone, nous éclaire un peu sur son jeu et sa manière personnelle de jouer.*

***GRAAL:*** *Une fois que l'on a compris les règles et que l'on joue ses premières parties, on est pris par la complexité du jeu. Quels sont les principes de base ?*
**L.L :** Les principes fondamentaux sont d'avancer groupé dans un premier temps et de rester au milieu du plateau. En effet l'union fait la force et au centre on est sûr de ne pas se faire éjecter ! Ensuite il faut se tenir à une stratégie précise, réfléchie et ne pas en démordre.

***G :*** *Mais quel type de stratégie développer ?*
**L.L :** Il n'y a pas vraiment de règles. En compétition nous avons croisé quelqu'un qui battait tout le monde en partant dans toutes les directions ! Mais de manière générale il vaut mieux se regrouper, ou créer des sous-unités composées de figures fortes. De cette manière on oblige son adversaire à répartir son attention entre plusieurs endroits du plateau et on a ainsi des chances de le déstabiliser.

***G :*** *Parlez-nous de ces figures fortes.*
**L.L :** Prenez un losange de trois billes de côté, il présente dans toutes les directions trois billes (la formation optimum à Abalone) et il est donc virtuellement inattaquable. De même un triangle, toujours de trois billes de côté, constitue aussi une figure forte. Cependant ces figures fortes ont malgré tout toujours un point faible : la bille du sommet par exemple est facilement poussée par une attaque latérale. C'est cette absence de configuration définitive et invulnérable qui permet le renouvellement constant du jeu et évite les situations bloquées.

***G :*** *Figure forte ou pas, les "contre" sont souvent ravageurs...*
**L.L :** Oui, mais comme dans tous les jeux de stratégie il faut prévoir les mouvements de l'adversaire. S'il coupe votre ligne d'attaque, il faut se tenir prêt à le contrer pour vous réorganiser. En fait il est capital de toujours garder un oeil sur toutes ses billes, de façon à pouvoir les regrouper..

***G :*** *La partie est-elle jouée dès les premières billes perdues ?*
**L.L :** Non. On peut être mené 5 à 0 et finalement l'emporter 6 à 5. Cela tient au fait qu'Abalone est un jeu d'attaque. Dans une partie il y a un moment où les joueurs sont nez à nez. Le but est alors de déstabiliser, de déplacer le centre de gravité de son adversaire, pour le faire avancer sur le côté. Et ce n'est possible qu'en prenant et gardant l'initiative.

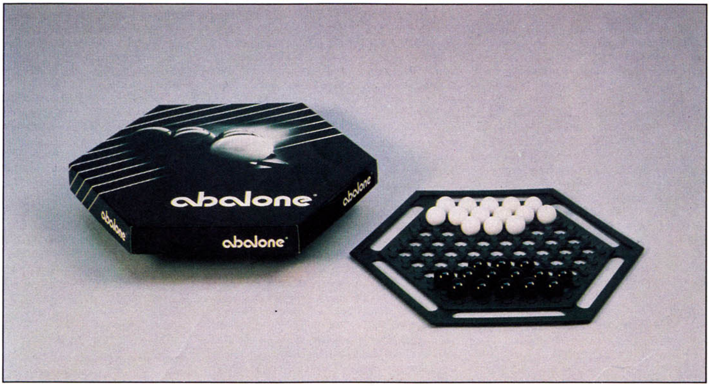
***G :*** *Et quand on est malmené, que faire ?*
**L.L :** Se reconstituer. Cela peut prendre du temps et on peut y laisser des plumes mais ça marche. Il ne faut pas systématiquement rechercher la contre-attaque. Se regrouper est souvent plus important. Mais une fois uni, c'est l'attaque qui prime, car les figures fortes c'est bien joli mais ça ne permet pas de gagner !

***M. R.***

# abalone®



- Super AS d'Or toute catégorie au 4e Festival International des jeux à Cannes.
- Gobelet d'Or au 8e Concours International des Créateurs de jeu de société.
- Médaille de Vermeil au Salon International des Inventeurs à Genève.
- Elu jeu de l'année dans le livre des BEST.




## Déjà 250.000 jeux vendus
## 14 boules blanches contre 14 boules noires
## Juste une question de stratégie...
## Voire de probabilité...

En cadeau, offertes par GRAAL, pour toute commande par ce bon à découper : 14 boules de couleur pour jouer à 3.

Je commande .................. exemplaire(s) du **jeu ABALONE** au prix de 250 Frs + 20 Frs de frais de port et d'emballage, soit 270 Frs* l'unité. Ci-joint mon règlement à l'ordre d'**Euromédia** - 102, avenue des Champs Elysées - 75008 Paris

Nom : .................................................. Prénom : ..................................................

Adresse : ..................................................

..................................................

Code Postal : .................................................. Ville : ..................................................

* offre valable jusqu'au 31/01/90 en France Métropolitaine Dans la limite des stocks disponibles




SHADOWRUN, le nouveau JdR de FASA (Battletech, Star Trek...) semble, au premier coup d'oeil, relever de la psychanalyse ou de l'opportunisme commercial le plus grossier. Les auteurs ont collecté tous les mythes et toutes les idées qu'on retrouve dans la plupart des JdR et les ont amalgamé à ce qui constitue la mode actuelle : le cyberpunk. C'est assez ahurissant, jugez vous-même : dans un univers de SF assez noir, où la cybernétique reconstruit les hommes et leur permet de se brancher sur la *Matrice*, le réseau créé par l'interconnection des ordinateurs du monde entier, vous pouvez vous retrouver nez à nez au coin de la rue avec un troll ou vous faire griller la moustache par une boule de feu lancée par un magicien décavé ; et si vous avez le malheur de quitter la ville, attention, dragons, goules et vampires pullulent dans les campagnes... Jeu étonnant qui s'adresse aussi bien à l'amateur de SF pur et dur qu'au joueur d'elfes. Voyons si cet oecuménisme repose sur du solide.

≈

## UN BACKGROUND DESTROY

Partout dans le monde, la situation s'est dégradée, fin XX°, début XXI° siècles. Les seules véritables puissances mondiales, les gigantesques internationales, entreprennent, de leurs bases des pays du tiers-monde, de se débarrasser de l'autorité jugée incompétente des gouvernements nationaux. Lentement, les *Megacorps* prennent le pouvoir. En 2011, "l'année du chaos" comme on la nomme, un virus mortel, le VITAS (bonjour le sida !), décime 25% de la population mondiale (ça me rappelle furieusement les background "jihad" des persos tirés en 5 minutes pour le donjon du soir : "Alors toute ta famille a été massacrée..."). La même année, des mères humaines, un peu partout dans le monde, accouchent d'enfants graciles aux oreilles pointues qu'on ne tarde pas à appeler "elfes".

Un épisode désopilant de l'historique culmine en 2018, lorsque les indiens (ceux qui ne sont bons que morts), se révoltent et récupèrent par un traité officiel avec l'homme blanc la plus grande partie de l'ouest américain. Il faut dire à la décharge des marines qui n'ont pu empêcher cette sécession, que depuis quelques années la magie s'est remise à fonctionner comme au bon vieux temps des légendes (qui n'en étaient donc pas !) et que les indiens, qui ont toujours su rester près de la nature, fidèles à leurs coutumes, etc, etc, bref, il y a quelques shamans balaises côté faces de terre cuite et les GI's ont vu ce qu'ils ont vu. Quand je vous disais que SHADOWRUN relève de la psychanalyse : voilà le vieux complexe américain du massacre des indiens qui refait surface...

Anyway, en 2021 survient le grand traumatisme qui va changer définitivement la face du monde : la goblinisation. Un homme sur dix se transforme en humanoïde grossier et baraqué : les orcs et les trolls sont nés. C'est à peu près vers la même époque que les premiers cybersystèmes sophistiqués font leur apparition. Ils permettent à l'utilisateur de se connecter directement sur le réseau via son système nerveux. En 2029, un méchant virus (encore un !) attaque et détruit les systèmes informatiques dans le monde entier. La lutte pour le détruire marque le début de la grande aventure des "deckers" dans la Matrice.

≈

## L'EVEIL

Pour une raison parfaitement inconnue, l'essence même des vieux mythes humains a pris corps. Des créatures auxquelles plus personne ne croyait depuis des siècles sont apparues et cela juste au moment où la société n'a jamais été aussi avancée technologiquement. Ce phénomène a été baptisé "l'Eveil". Sa première manifestation fut le survol du mont Fuji le 24 décembre 2011 par le dragon Ryumyo. A l'époque de SHADOWRUN, les Elfes, les Nains, les Orcs et les Trolls, les quatre races métahumaines, sont une réalité que plus personne ne peut ignorer. Chaque homme a connu au moins un cas de goblinisation dans sa famille. Mais l'Eveil a aussi marqué le retour en force d'autres créatures plus fantastiques et monstrueuses telles les goules, les griffons, bref tout un bestiaire merveilleux qui forme l'ossature habituelle des JdR médiévaux fantastiques. Ces créatures, baptisées "Critters", ont droit à un dessin en couleur ainsi qu'à un paragraphe expliquant quels sont leur habitat, leurs coutumes, etc. Une liste de pouvoirs spéciaux et d'éventuelles faiblesses en font des rencontres qu'il est sage d'éviter.

Un personnage peut être d'une des races métahumaines qui sont communes un peu partout dans le monde. Les métahumains correspondent grosso modo physiquement et psychologiquement à l'archétype jeu de rôles : les elfes sont grands (désolé les donjonneurs, ce sont vos elfes qui sont anormaux), hautains, etc. Tous vivent aussi bien dans les villes qu'à la campagne, intégrés à une communauté multi-raciale ou repliés sur leur territoire réservé. Ainsi on trouve aussi bien des elfes qui mènent la vie déjantée des "deckers" au sein de la Matrice que d'autres qui vivent isolés dans le pays elfe de Tir Tairngire.

≈

## LA MAGIE

En même temps que l'éveil (m'est avis que les deux phénomènes sont liés), le monde a connu une résurgence de la magie. Non pas que le nombre d'adeptes ait augmenté, mais l'énergie mystique nécessaire au lancement des sorts, qui vient du plan astral, est subitement devenue pleinement disponible. Deux traditions magiques cohabitent dans SHADOWRUN : celle des mages et celle des shamans. Ces derniers pensent que tout, roches, coutelas, chips, etc, est vivant. Le shaman choisit un animal totem (je vois se peindre un sourire blasé sur les lèvres de ceux qui ont lu GRAAL 19) qui lui confère pouvoirs et désavantages particuliers et qui de plus induit de par sa nature un certain nombre de traits de caractère. Dans les grandes villes en 2050 (date à laquelle se déroulent les aventures), la rue c'est la jungle ; il existe donc des shamans urbains. Le mage conçoit l'univers comme un "gestalt" abstrait de forces dont il essaye de percer les secrets en passant des journées à compulser de vieux bouquins poussiéreux (même pas sur micro-films !) dans des bibliothèques obscures. Quand il sort parfois s'acheter un hamburger, il vérifie ses théories en lançant des boules de feu sur les voyous qui le

# LES JDR Cyberpunk

branchent. Comme vous le voyez, la conception de la magie ne risque pas de vous déconcerter.

La magie a deux grandes applications possibles. La *sorcellerie* est la compétence qui permet de lancer tous les sorts "courants". Ceux-ci sont classés en cinq catégories : sorts de combat, de détection, de soins, de manipulation et d'illusions. Ils sont peu nombreux mais couvrent les besoins habituels : réduire les adversaires en bouillie, soigner les copains, etc. A noter quelques sortilèges modernes comme celui qui permet d'analyser la fonction d'une pièce d'équipement. La conjuration permet aux shamans d'invoquer les esprits de la nature et aux mages d'appeler les élémentaires. Tous les lanceurs de sorts peuvent, par une simple transe, se rendre sur le plan astral où - vous allez être surpris - ils apparaissent dans leur corps astral. Sur ce plan on peut faire des tas de choses très chouettes : se rendre à l'autre bout de la planète en un clin d'oeil, détecter des manifestations magiques, etc. Evidemment, pendant ce temps, le corps physique se meurt, mais on ne saurait tout avoir. Dernier point, lorsqu'un magicien lance un sort, il en choisit la force et doit réussir un test sous sa volonté pour ne pas écoper de points de fatigue qui peuvent le mener jusqu'à l'inconscience : l'énergie astrale use le système nerveux.

## LA MATRICE

Si on vous le demande, vous le saurez : c'est à cause de la Matrice (ou cyberspace) que SHADOWRUN est un jeu cyberpunk ; parce que pour le reste, les trolls et tout le folklore... Ce qui a le plus de valeur, plus que l'argent, que l'or, qu'un Picasso, ce sont les informations. Pas celles du 20 heures, non, celles que les mégacorporations dissimulent dans leurs systèmes privés, celles qui soutiennent le business des yakusas, bref pratiquement toutes les infos valent de l'argent - si on sait trouver des acheteurs. Quasiment tous les ordinateurs sont reliés au gigantesque réseau des lignes de communications qui couvrent le globe. Normalement, quand on intègre la Matrice, il faut donner un code pour accéder à un système précis. On est alors identifié par celui-ci et on recoit peu de temps après une jolie facture pour prestations de service. Mais certains se passent des codes...

Les "deckers" mènent une vie de hors-la-loi informatiques. Equipés de leur "cyberdeck", une console qui leur permet de se brancher sur la Matrice illégalement (via une bête prise de téléphone par exemple), ils hantent les couloirs sans fin du cyberspace. Un programme (hard) appelé Persona constitue la personnalisation du dekker dans la Matrice : look techno et agressif de rigueur. Le persona se balade parmi des couloirs innombrables, entrecoupés de pièces rectangulaires, carrées, etc, qui figurent des "nodules", c'est-à-dire les croisements entre les couloirs (que les informaticiens me pardonnent, mais je suis donjonneur de formation). Ces nodules peuvent être de simples portes (nodules d'accès au système), des nodules "esclaves" qui commandent une fonction précise du système (les ascenseurs dans un building par exemple), etc. Les deux nodules les plus importants sont l'unité de contrôle centrale qui gère tout le système et les nodules de données où les informations sont stockées.

Pour accéder à un système sans le code, le dekker doit convaincre le nodule de le laisser passer. C'est plus ou moins difficile selon son niveau de sécurité (de bleu à rouge) et sa protection éventuelle. En effet certains systèmes très confidentiels ou nodules importants sont protégés par la "glace" (Intrusion Countermeasures ou IC), un programme chargé de repousser, d'éjecter du système ou de tuer les intrus. Pour se garder face à une attitude aussi peu civile, le dekker possède des utilitaires (soft) de combat, de défense, de détection et de discrétion. Suivant la nature du nodule, il lui est possible d'effectuer plusieurs actions : cela va du piratage de données à l'annulation d'une alerte donnée par une "glace" méfiante (et transmise au responsable du système qui risque fort d'envoyer un dekker "maison" pour liquider le gêneur), en passant par l'impression d'une brûlante lettre d'amour à la secrétaire du boss, à condition de contrôler le nodule d'imprimante (à la portée de n'importe quel gamin).

Beaucoup d'aventures peuvent tourner autour du piratage informatique, de l'infiltration des systèmes, etc. Le jeu dans la Matrice est d'autant plus amusant qu'il réunit travail d'enquête (pour découvrir le système visé), action (il y a des glaces vicieuses)... C'est la première fois (avec le JdR *Cyberpunk*, qui est cependant nettement moins explicite sur ce sujet) qu'un concept technologique issu de la SF est bien rendu en JdR et cela grâce à la personnalisation du cyberspace.

## MARCHE A L'OMBRE

Les personnages sont des "shadowrunners", c'est-à-dire des marginaux, des paumés (héroïques !), plutôt cyniques et sans illusions. On (les mégacorps, les yakusas...) vient les chercher quand il faut faire un boulot sans vagues et qu'il n'y a plus d'autre solution. A l'ombre des trusts internationaux, ils traquent l'info, traquent l'adversaire... sont traqués.

Un personnage est défini par trois caractéristiques physiques (force, rapidité, constitution), trois mentales (charisme, intelligence, volonté) et trois "spéciales" (essence, réflexes et magie pour les lanceurs de sorts). Les joueurs ne tirent pas leur personnage, ils choisissent un archétype, un personnage typique du monde de SHADOWRUN, entièrement prêt à jouer, compétences et portrait couleur à l'appui, tout à fait à la manière Star Wars. Cette manie de l'archétype est assez énervante. Certes, c'est bien pratique pour démarrer immédiatement une aventure, mais où se niche la créativité du role-playing dans l'incarnation d'un personnage dont le background, l'équipement et jusqu'aux citations sont déjà définies ? C'est utile à l'initiation ? Mais est-ce bien une aide d'enfermer un débutant dans le carcan d'une personnalité qu'il n'a pas créée, quand on sait que le problème de nombreux néophytes qui commencent le JdR est de prendre l'initiative : celle de parler comme son personnage, celle de tenter des actions inattendues, bref toutes celles qui en fin de compte insufflent la vie à ce qui n'est autrement que quelques chiffres sur du papier. Fort heureusement une règle de création d'archétype (et non de personnage, remarquez la nuance) est proposée, y compris les modificateurs des métahumains.

● Les arché..., pardon, les aventuriers sont donc définis par leurs caractéristiques et leurs compétences qui sont subdivisées en plusieurs catégories : talents de connaissances, langages, etc. Il est possible de se spécialiser dans une compétence, dont le niveau monte donc, au détriment des autres talents de la même famille qui eux baissent. Pour réussir une action, il faut faire autant ou plus que la difficulté de la tâche entreprise et qui est mesurée de 1 à 10 (et fixée par le MJ). Le joueur lance autant de dés à six faces (les seuls utilisés) que son score dans la compétence requise. On n'additionne pas les résultats (faut bien se démarquer un peu de Star Wars), mais on compte le nombre de succès obtenus. Par exemple Jorge Duncan exécute un saut de difficulté 4 et il a 5 en "saut". Le lancer de dés donne : 5, 5, 3, 2, 2 ; Jorge compte deux succès et c'est le nombre de ceux-ci qui détermine la qualité de la réussite : plus on compte de succès, plus l'action entreprise est réussie. Un six au dé permet de le relancer et d'additionner les deux résultats, seule manière de réussir des tâches ardues de difficulté 7 à 10.

C'est un système agréable et en définitive assez fin. On doit cependant rapidement se lasser de jeter des poignées entières de dés... Cela se complexifie lors des combats. Pour toucher, la difficulté est fixée selon la portée de l'arme qui de plus possède un code-dommage (il n'y a pas de points de vie, on est légèrement blessé, gravement blessé, etc...) qui peut être amplifié suivant le nombre de succès obtenus. Mais un jet de résistance de la cible peut aussi modifier le type de dommage. C'est intéressant mais un rien lourd lorsqu'il faut gérer plusieurs PNJ.

≈

## DONNEES EN VRAC

Voici ce que contient aussi le bouquin de règles :

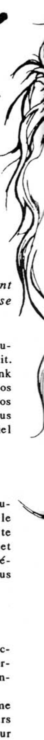
- Une liste d'équipements très complets, très variés, dont les "cyberware", c'est-à-dire le matos cybernétique greffable sur l'homme.
- Les règles de Karma (expérience) qui sert aussi bien à augmenter caractéristiques et compétences qu'à se sortir d'une situation critique en cours de partie.
- Tout sur Seattle, port indépendant du nord-ouest des USA que FASA a choisi comme lieu d'élection des aventures.
- Des PNJ types, présentés comme les archétypes (et là je suis pas contre).
- Quelques conseils aux MJ.
- Un scénario, "First run", plutôt rentre-dedans.

Malgré quelques défauts, malgré son côté melting pot qui étonne au début, l'univers de SHADOWRUN est cohérent et donc crédible. Il est même très amusant et de voir se côtoyer elfes magiciens et humains dekkers au milieu d'orcs et de tanks anti-grav stimule l'imagination. Il reste à voir à l'usage si la dichotomie entre la fantasy et la SF ne risque pas de créer des problèmes d'équilibrage des scénarios. Mais après tout, c'est là le travail des Maîtres de Jeu.

***Alexandre Lorillière***

# CYBERPUNK



*2013 : les petites villes se dépeuplent, des zones livrées à l'anarchie séparent les grandes cités. Dans ce monde sans lois ni morale, les nouveaux aventuriers se nomment CYBERPUNKS*

"Cynique mais idéaliste", le cyberpunk est un avant tout un rebelle. Il aime défier l'autorité, dévoiler l'imposture, mais ce qu'il fait compte moins que la manière dont il le fait. Le style, le panache ont une grande importance à ses yeux. Créer un personnage cyberpunk est un entreprise passionnante. Les règles vous aident à déterminer votre passé et vos origines sociales : avez-vous grandi dans la rue ? Fréquenté un collège ? Quels sont vos ennemis et vos amis ? Vos aptitudes dépendront en grande partie des expériences que vous avez vécu. Toutefois, si vous ne savez pas vous battre, ne vous désolez pas : un logiciel directement branché sur votre système nerveux peut faire de vous un tireur d'élite !

O

## DES FILLES AUX JAMBES DE CHROME...

Le cyberpunk échange volontiers ses membres contre des prothèse plus efficaces ou jugées plus esthétiques : de longues griffes en fibro-carbonne qui se rétractent comme celle des chats, des yeux capables de tirer des dards empoisonnés... Mais chaque implant coûte des "points d'humanité". Vous risquez de devenir "insensible comme un poisson froid", et d'être atteint de cyberpsychose. Un personnage dont l'empathie tombe à 0 devient complétement fou. Il passe sous le contrôle du MJ, comme ceux de l'Appel lorsqu'ils perdent tous leurs points de Santé Mentale.

O

## NETRUNNERS ET ROCKERBOYS

Il existe différentes classe de cyberpunks et chacune a des pouvoirs spéciaux : le rockerboy influence le public qui écoute sa musique, le solo est une bête de combat, le corporate un cadre exécutif disposant des ressources de la firme qui l'emploie... Le personnage le plus intéressant est le netrunner (littéralement, le "coureur de réseau").

Dès les années 80, les ordinateurs étaient reliés par des réseaux spécialisés, eux-même connectés sur le réseau téléphonique mondial. A cette époque, on voyait déjà des amateurs pénétrer les programmes militaires les mieux gardés à partir de leur micro ordinateur personnel. En 2013, vous pouvez vous brancher sur le réseau grâce à des prises incrustées dans votre chair. Plus besoin de clavier ni d'écran : un netrunner pénètre directement dans un univers où les lignes de communication ressemblent à des routes, les ordinateurs à des forteresses et les programmes de sécurité à des murs à franchir. Cet univers n'a rien d'abstrait : des programme tueurs à l'apparence de chiens féroces, de vampires ou de dragons, s'attaquent au netrunner pour dévorer son intelligence et sa vie. Ce dernier dispose heureusement de ses propres programmes (l'invisibilité par exemple) qu'il utilise comme un magicien lance ses sorts.

Imaginons qu'un groupe de cyberpunks prépare le sabotage d'une centrale nucléaire. Avant l'opération, le netrunner de l'équipe fera une incursion dans l'ordinateur de la centrale pour s'emparer d'un plan des lieux, neutraliser les alarmes, etc. A l'instar de *Rêve de Dragon*, CYBERPUNK propose donc deux univers de jeu : le monde "réel" et un monde secondaire où des spécialistes voyagent en quête d'informations et de pouvoirs.

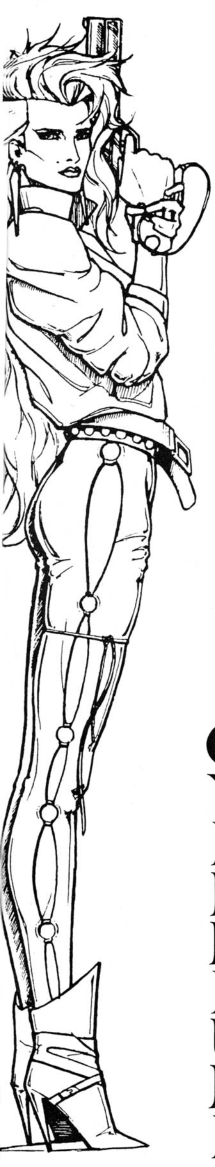
O

## UN MOT SUR LE SYSTEME DE JEU

Le système de résolution des actions ressemble à celui de STAR WARS : simple quand des personnages s'opposent, il oblige à consulter une table de difficulté dans tous les autres cas. Un livret complet est consacré au système de combat. Ceux qui aiment les règles précises seront comblés, les autres effrayés par le nombre de tables de référence et de modificateurs à prendre en compte.

CYBERPUNK est un jeu passionnant mais il n'est pas facile d'en assimiler les règles. Elles foisonnent de termes techniques comme hardware, software, interface, hacker... Si vous les comprenez, tant mieux, sinon, ne comptez pas trop sur le dictionnaire pour traduire ce jargon d'informaticien !

CYBERPUNK est une création de Mike Pondsmith, Colin Fisk, Dave Friedland et Will Moss. Editeur : R. Talsorian Games Inc. - USA 1988



# LES LIVRES CYBERPUNK

C'est un roman, NEUROMANCIEN de William Gibson, paru en France en 1985, qui a engendré le mouvement dit Cyberpunk. Pour la première fois, des thèmes relevant de la "hard science" (principalement l'évolution de l'informatique, des bio-technologies, de la cybernétique, des réseaux de communication) étaient vus sous l'angle de la délinquance, d'une évolution hasardeuse et peu contrôlée et dans un futur assez peu idyllique...

Dans NEUROMANCIEN, le héros branche directement son système nerveux avec le système nerveux électronique de l'infosphère et se sert d'images pour la manipuler. L'idée a enthousiasmé un certain nombre d'auteurs américains et un "courant" a été créé un peu artificielement par les auteurs eux-mêmes, qui comprenait des écrivains aussi différents que William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, Lewis Shiner, Walter Jon Williams, Rudy Rucker et Pat Cadigan, voire Greg Bear.

Quand je dis que le terme "Cyberpunk" ne traduit pas un vrai courant de la science-fiction, c'est à la fois vrai et faux. On peut douter que cette "invention" constitue vraiment un apport de sang neuf à la SF (après tout, à l'origine, c'est un détournement de thèmes appartenant à la "hard-science"), mais il est indéniable que ce courant (ou cette mode) a été à l'origine d'oeuvres importantes, même si beaucoup d'auteurs qui ont écrit des livres relevant de près ou de loin de l'étiquette cyberpunk font maintenant tout à fait autre chose (c'est pourquoi il est difficile de parler véritablement de "courant").

Par exemple, Greg Bear, dont le livre LA MUSIQUE DU SANG est considéré comme un livre cyberpunk (à la stupeur de l'intéressé) écrit aujourd'hui des épopées "hard science" tout à fait classiques (EON, ETERNITE). Par exemple, K. W. Jeter a créé avec James Blaylock et Tim Powers le mouvement "Steampunk" pour qualifier leurs romans victoriens de science-fiction (comme MACHINES INFERNALES de Jeter ou LES VOIES D'ANUBIS de Powers) et pour ridiculiser l'appellation "Cyberpunk". Et pourtant, certains considèrent que des romans comme DR. ADDER ou INSTRUMENTS DE MORT, écrits par K.W. JETER, sont des romans Cyberpunk.

Comme on le voit, il est difficile de cerner une tendance Cyberpunk où on pourrait classer un certain nombre d'écrivains. Il serait plus exact de parler d'une nébuleuse Cyberpunk à laquelle on pourrait rattacher un certain nombre d'oeuvres plus ou moins proches du concept original. C'est pourquoi voici une liste de romans représentatifs de la mouvance cyberpunk.

**Neuromancien, Comte Zero** (J'ai Lu) et **Gravé sur chrome** (La Découverte) de William Gibson, surtout centrés autour des réseaux de communication auxquels on peut se connecter et sur ce qu'on y rencontre.

**Câblé** (Denoël) de Walter Jon Williams : le roman cyberpunk par excellence et celui dont l'univers est le plus proche de celui du jeu de rôle du même nom (ce qui n'a rien d'étonnant, Williams ayant participé aux tests du jeu et le premier supplément, Hardwired, titre original de Câblé explorant l'univers du livre). Les mauvaises langues des USA ont prétendu que Williams était celui qui avait le mieux compris l'intérêt commercial du concept cyberpunk et qu'il n'était précédemment qu'un écrivain médiocre. A vous de juger.

**Le souffle du cyclone** (Denoël) du même Walter Jon Williams, c'est un peu cyberpunk dans l'espace, avec en plus des clones, des extraterrestres et tout et tout. A la limite.

**La schismatrice** (Denoël) de Bruce Sterling montre la colonisation de l'espace dans un futur un peu plus avancé. Cela a favorisé l'émergence de sociétés curieuses, différentes. On suit l'histoire d'un diplomate issu d'un clan de généticiens. Comme on le voit, on est déjà très loin de l'univers de *Câblé*. Bruce Sterling a aussi été le réalisateur de l'anthologie cyberpunk **Mozart en verres miroirs** (Denoël), qui contient douze nouvelles par Greg Bear, William Gibson, Tom Maddox, Pat Cadigan, Rudy Rucker, Marc Laidlaw, Lewis Shiner, John Shirley (la nouvelle qui sera développée dans *Eclipse*), Bruce Sterling, etc. C'est un excellent recueil.

**La ballade de City** (Titres SF) et surtout **Eclipse** (non traduit en français) de John Shirley qui est parmi les plus grands livres cyberpunk, avec des mégapoles inhumaines, l'obsession de la manipulation, la haine de l'auteur pour les milices privées et surtout l'importance de la musique rock. Eclipse est un roman post-apocalyptique cyberpunk et un des rares textes importants à ne pas être traduit.

**La musique de sang** (J'ai Lu) de Greg Bear. Je le cite surtout pour mémoire. Plutôt cyberpunk par le thème que par l'esprit.

**Métrophage** (Denoël) de Richard Kadrey. Un univers à la *Câblé*, les aventures de Johnny Quebbala, petit dealer dans une amérique en décomposition. Sympa mais pas très profond.

**Rock machine** (Robert Laffont). Le grand roman des années 90 de Norman Spinrad. Contient quelques thèmes et idées cyberpunk, mais aussi bien plus que cela. Un grand roman.

**Dreams of flesh and sand** pat W. T. Quick (non traduit en français). C'est l'histoire de Calley, un "netrunner" capable de forcer les défenses de sécurité de tous les ordinateurs du monde, et de son amie Berg. Ils sont employés par la plus puissante corporation de la Terre, la Nakamura-Norton. Mais quand ils apprennent que l'esprit de Norton a été transféré dans la métamatrice de l'ordinateur, une folle course-poursuite s'engage... Un bon livre cyberpunk.

**Gravité à la manque** (Denoël) de Georges Alec Effinger est un excellent polar cyberpunk, version thé à la menthe.

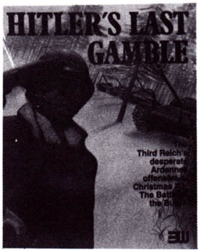
**Les fleurs du vide** (Denoël) de Michael Stanwick est un bon petit roman cyberpunk un peu ambitieux.

Voilà. Comme vous le voyez (ou verrez), l'étiquette cyberpunk comprend beaucoup de choses différentes. Et encore je n'ai pas tout cité. A vous de choisir ce qui vous intéresse et de vous faire une opinion. A bientôt sur le réseau, compadre...

***Jorge Duncan***

# LES PETITS

## entreti




***Vous vous demandez ce que vous pourriez bien offrir à vos amis wargamers qui possèdent déjà une ludothèque impressionnante ? Vous êtes wargameur et vous vous interrogez quant à ce que vous pourriez bien extorquer à vos grands-parents pour noël ? Vous avez gagné 37 millions au loto et vous ne savez comment les dépenser ? Et bien, à l'approche des fêtes et ne reculant devant aucun sacrifice, nous avons deux suggestions pour vous.***

## TOMORROW THE WORLD

"Manana el mundo", heu pardon, "Demain le monde" est une création récente de l'éditeur *3W*. Vous êtes en 1948 et le monde est partagé entre les Allemands et les Japonais qui ont gagné la seconde guerre mondiale pour le grand malheur de tous. Les Allemands et leurs vassaux contrôlent l'Europe, le Moyen-Orient, la moitié est des USA, une partie de l'Amérique latine et une bonne moitié de Sibérie. Les Japonais et leurs seïdes règnent sur le reste. Ils en viennent donc aux mains pour régler une bonne fois pour toute le sort de la planète et la troisième guerre mondiale éclate... Charmant n'est-ce-pas ?

### THE MATOS

Tomorrow the World (dorénavant TTW) contient comme il se doit une carte de notre bonne vieille planète. Enfin vous allez pouvoir intervenir à la fois en Australie, en Sibérie, en France, au Brésil et au Gabon. D'hexagones point ; ils sont remplacés par des petits ronds reliés entre eux par des lignes (les voies de communication) qui servent donc au placement (les ronds) et au déplacement (les lignes) des unités terrestres. Les lignes de latitude et de longitude forment en s'entrecroisant des carrés qui servent au déplacement des avions (4 carrés de portée), des paras lors des sauts (portée de 2 carrés) et des flottes (de 18 à 26 carrés par tour).

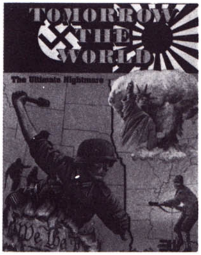
Les pions représentent des armées (plus de 100.000 hommes), des flottes de 800 navires et des escadres aériennes de 2500 appareils (chaque camp n'a d'ailleurs que 7 pions "avions"). Ceci explique que les belligérants n'aient qu'une centaine de pions à gérer et permet de jouer relativement rapidement. En plus des troupes allemandes et japonaises proprement dites, les deux camps disposent de troupes "alliées" qui ont la particularité de ne point pouvoir être reconstruites et qu'il faut donc utiliser avec une extrême précaution.

Outre les fantassins et les panzers on trouve de la cavalerie, des troupes de montagne, une armée de marines, des paras et quelques unités spéciales (lance-roquettes, paras de chocs, blindés lourds). Trois catégories de navires luttent pour le contrôle des mers (sous-marins, flotte de combat et transports de troupes) tandis que toutes les flottes aériennes sont identiques. Les aides de jeu sont réduites au strict minimum (en fait elles sont partie intégrante du livret de règles). Par contre, une boîte de rangement est aimablement fournie.

Les règles sont simples et assez complètes et le système de jeu est fluide. A une phase de prodution industrielle (selon le nombre de centres industriels que le joueur contrôle il peut reconstruire plus ou moins d'unités détruites ou réduites) succède une phase de mouvement et de combat. Le joueur en phase déplace ses unités, qui peuvent à tout moment être interceptées par l'ennemi, (auquel cas un combat est immédiatement résolu dans la case ou le point d'interception) et peut exécuter des combats mécanisés (ses panzers peuvent attaquer des unités ennemies et continuer leur mouvement, éventuellement en écraser d'autres etc, jusqu'à épuisement des points de mouvement). Les combats se poursuivent jusqu'à la destruction ou le recul d'un des protagonistes. Cependant chaque camp a la possibilité de dépêcher des renforts après un round de combat aussi la lutte peut s'avérer longue et acharnée.

La résolution est fort simple : chaque unité choisit une cible et lance un dé 10. Si elle obtient un chiffre inférieur ou égal à sa puissance de feu la

# CADEAUX




## ennent l'amitié

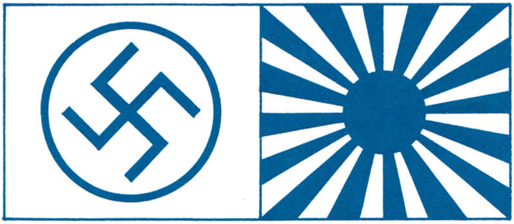
cible perd un pas (la majeure partie des unités en ont deux). Les unités qui défendent en terrain accidenté possèdent des bonus et l'on peut également se faire soutenir par ses flottes navales ou aériennes pour obtenir des modificateurs favorables. Enfin quelques unités spéciales (1 lance-roquette pour les japonais, des tanks lourds et la 11° division des paras pour les allemands) mettent un peu de piment dans la routine des combats. Ajoutons qu'il y a des règles pour la bombe atomique (les deux camps la possèdent) et les partisans onussiens... le tout étant exempt d'ambiguité...

### DE LA DIFFICULTE DE GERER UNE GUERRE MONDIALE

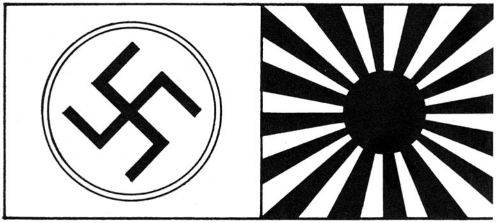
Le japonais dispose de troupes plus nombreuses, son infanterie peut se déplacer en montagne (seules les troupes de montagnes allemandes peuvent le faire), dispose d'un avantage en ce qui concerne les navires de surface et a moins de centres industriels à défendre. L'allemand a plus de blindés, donc plus de possibilités d'effectuer ses assauts mécanisés, de meilleurs sous-marins et des centres industriels moins vulnérables. Les deux camps n'emploieront donc pas forcément la même stratégie. Cependant, la victoire réside dans la maîtrise des mers. Celui qui réussira à détruire les flottes de son adversaire tout en conservant au moins une partie des siennes sera à même d'intervenir en n'importe quel point du globe par des débarquements intempestifs (à cet égard le Japon est particulièrement vulnérable et notamment en début de partie) et d'interdire les lignes de communications maritimes de son adversaire.

Quant aux opérations terrestres elles se dérouleront essentiellement en Amérique car l'Afrique et l'Australie ne présentent guère d'interêt tandis que l'Europe et l'Asie sont trop près des centres de production respectifs de l'Allemagne et du Japon pour que l'adversaire puisse s'y aventurer avant d'avoir sérieusement affaibli son adversaire (ce qui n'exclut pas des raids destructeurs sur les centres de production...)

Le matériel de jeu est agréable, les règles sont assez simples et bien pensées. Le système de jeu est suffisamment souple pour être intéressant et le sujet est original (même s'il sent un peu le souffre). C'est pourquoi TOMORROW THE WORLD est à même de procurer quelques sensations fortes et tout particulièrement à nos amis mégalomanes. Enfin, vous pouvez devenir le maître du monde entier...



# HITLER'S LAST GAMBLE



Revenons à des sujets plus terre à terre et plus historiques. 3W nous propose un autre jeu tiré de la Bataille des Ardennes (que les Américains nomment "the battle of the bulge"). L'auteur a, nous assure-t-il, étudié le sujet depuis plus de 15 ans. Aussi l'ordre de bataille est très complet (bien qu'on puisse ergoter sur les potentiels de combat affectés à telle ou telle unité). La carte, fort belle d'ailleurs (mais en papier, ressortez vos feuilles de plexiglas), est très précise et le tout semble très bien pensé. Le matériel se compose de 700 pions, chacun représentant un régiment ou un bataillon et de marqueurs parmis lesquels, ô joie, outre les germains, les yankees et les rosbiffs se sont glissés quelques français. Un livret de règles assez épais ma foi et une fort précieuse boite de rangement complètent le tout.

## HISTORIQUE

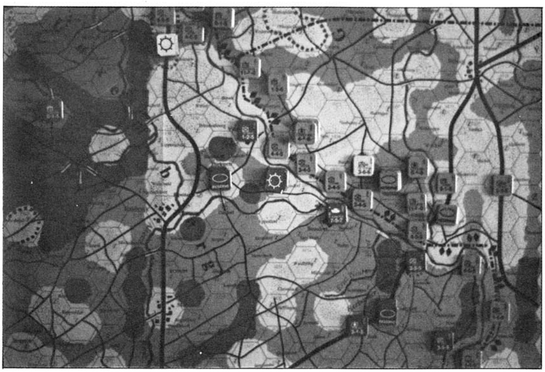
Avant de vous entretenir plus avant de ce jeu, quelques rappels historiques sont sans doute nécessaires. Nous sommes en décembre 44 et tout va mal pour l'Allemagne. Chassée de France, après y avoir subi une sévère défaite, écrasée sur le front Est, la Wehrmacht a passé les derniers mois à courrir. Seul l'échec de Market Garden a pu lui apporter quelque réconfort.

Mais voici que le Führer a conçu un nouveau plan génial. Avec des unités patiemment reconstituées et quelques réserves, il veut lancer une offensive surprise à travers les Ardennes, s'emparer des ports tenus par les Alliés sur la Manche et ainsi les couper de leur ravitaillement. Puis on se retournera contre les russes et on leur en fera voir de toutes les couleurs. Les généraux allemands, comme à l'accoutumée, sont très réticents mais l'opération "Wacht am Rhein" est tout de même lancée. Ce sera la dernière offensive allemande à l'ouest.

## UNE SIMULATION MINUTIEUSE

Or, la partie débute avec toutes les unités en place sur les positions qu'elles occupaient historiquement. Les Allemands bénéficient de la surprise (ce qui leur donne un bonus en combat, mais les prive de mouvement au premier tour) et peuvent commencer leur percée. Le système de jeu assez classique - mouvement, renforts adverses, combats, exploitation - ainsi que le terrain assez accidenté (ce n'est que rivières, forêts, collines, etc, partout où porte le regard) et la table de combat peu meurtrière (peu de "défenseur éliminé" même avec de gros rapports de force) empêchent l'Allemand de mener à bien une blitzkrieg efficace (ce qui fut d'ailleurs le cas dans la réalité). Je ne parlerai même pas du mauvais temps, de la lenteur de construction des ponts et des avions alliés qui contribuent à rendre la vie dure à la Wehrmacht.

La simulation est bien réussie, en ce que tous les éléments qui marquèrent cette bataille (commandos allemands, dépôts de carburants alliés à capturer, embouteillages sur les routes étroites, casses-têtes logistiques allemands, etc) sont fidèlement reproduits et influent sur le sort de la partie. Rien à redire donc du côté véracité historique. Cependant cela créée des difficultés sans nombre à l'Allemand qui aura bien du mal à tirer son épingle du jeu. Car à coller trop près à la réalité cette simulation rend quasi impossible une percée allemande et les joueurs risquent d'être aussi déçus que le Führer face aux maigres progrès de leurs armées supposées invincibles...



## ECHEC DE L'OFFENSIVE

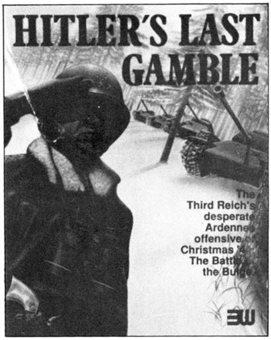
Le mérite principal de HITLER'S LAST GAMBLE est de montrer que l'offensive des Ardennes était vouée à l'échec et ce pour de multiples raisons. La Wehrmacht de 1944 n'est plus l'armée efficace de 1940. Les terribles

pertes subies sur le front est n'ont pu être comblées et les nouvelles recrues manquent d'entrainement, d'expérience et de motivation. La supériorité aérienne totale dont disposaient les Allemands en 1940 est maintenant l'apanage des alliés et ceux-ci disposent en outre de troupes plus aguerries et mieux entraînées que celles qu'affrontait l'armée allemande en 1940.

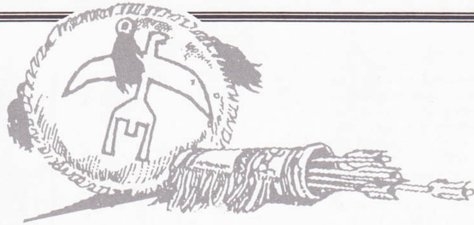
Elles ne sont plus terrorisées par les blindés puisqu'elles disposent d'armes anti-char au niveau du peloton (les fameux "bazookas") et ces mêmes blindés s'enlisent sur les mauvaises routes de la région. Les chars allemands de 1944 sont certes plus puissants que ceux de 1940 mais ils pèsent aussi deux fois plus lourd en moyenne. Une charge que les routes et les ponts ardennais ne peuvent guère supporter. De plus le mauvais temps diminue l'efficacité de l'aviation alliée mais rend la progression et les combats, les journées étant fort courtes en hiver, difficiles. Enfin, la logistique ne suit absolument pas et les milliers de tonnes de munitions et d'essence nécessaires au bon fonctionnement d'une armée moderne ne peuvent être acheminés aux unités qui en ont besoin. Dans ces conditions, l'échec de l'offensive n'est guère surprenant.

HITLER'S LAST GAMBLE ravira les historiens, les maniaques de la carte précise au lieu-dit près, les amoureux des ordres de bataille exacts au nom du caporal-chef près, enfin les puristes quoi ! L'aspect ludique est beaucoup moins passionnant et les parties risquent fort de se ressembler et de ressembler à la réalité. Alors, êtes-vous dans le camp des joueurs ou dans celui des historiens ? Si vous ne le savez pas encore HITLER'S LAST GAMBLE vous fournira sans doute la réponse à cette question...

***Omar Jeddaoui***





# LITTLE BIG HORN

## *Accrochez à votre ceinture le tapis de selle du général Custer !*

Qui n'a pas entendu parler de *Little Big Horn*, la plus célèbre des (rares) victoires indiennes sur les Tuniques Bleues ! Au printemps 1876, alors qu'on avait découvert des gisements d'or dans les Black Hills depuis plus de deux ans, le gouvernement des Etat-Unis décide d'en chasser les Sioux qui refusent de quitter leur territoire sacré.

Le 17 juin, l'avance du général Crook est stoppée nette sur les bords de la rivière Rosebud par le chef Crazy Horse qui conduit les Sioux Oglalas. Le 23 juin, le lieutenant-colonel Custer est informé de la présence d'un immense camp indien sur les rives de la Little Big Horn (une rivière). Il décide alors d'attaquer ce campement : une victoire en solitaire ne pouvant pas nuire à sa carrière politique.

Le 23 juin, malgré les avertissements de ses éclaireurs qui lui confirment la présence d'au moins 3000 guerriers, Custer passe à l'attaque. Il divise ses forces en deux : à la tête de la moitié du régiment, il amorce un mouvement tournant afin d'attaquer le camp par le nord, pendant que le reste de la troupe, commandée par le major Reno, remonte la rivière pour surprendre les indiens par l'est. Les hommes de Reno se font décimer par les Sioux Hunkpapas, une partie de la troupe réussit cependant à s'échapper en pataugeant dans la rivière et sera sauvée in extremis par l'arrivée de renforts. Pendant ce temps, Custer est assailli par 2000 guerriers conduits par Gall, Crazy Horse et Two Moon. Le 7 régiment de cavalerie livre alors son dernier combat : ses hommes tombent les uns après les autres, criblés de balles.

### LE JEU

Le plateau de jeu, de forme carrée, représente la vallée du Little big Horn et les collines avoisinantes en trois dimensions : en effet, les montagnes situées sur les plateaux sont en relief. Le graphisme est agréable, un seul reproche : le camp indien, qui est assimilé à une grosse tache jaune. Les pions ne sont pas trop nombreux, ni en quantité, ni en diversité : on y trouve la cavalerie US, les guerriers indiens, les chefs, l'infanterie, deux pions gatling (mitrailleuse), les éclaireurs et des pions tribus pour le mouvement hors-carte.

Le mouvement hors-carte est une innovation qui mérite qu'on s'y attarde un peu. Le principe en est simple. Le joueur indien peut bouger des pions en-dehors de la carte proprement dite et les faire rentrer pendant sa phase de mouvement par le bord de son choix. Il dispose pour cela d'une feuille sur laquelle est dessinée un rectangle figurant la carte, autour duquel sont indiquées des zones (3 à 4 suivant le côté de la carte). A chacune de ses phases de mouvement, il peut soit bouger des pions d'une zone à une autre, soit les faire entrer sur le plateau de jeu par le bord correspondant à la zone où ils se trouvent en début de phase. Ce principe permet de contourner l'adversaire sans que celui-ci puisse s'en rendre compte, ainsi que de le bluffer. Ce petit goût de jeu en aveugle est extrêmement agréable et constitue un des principaux attraits de ce wargame.

Le tour de jeu est relativement simple, il se compose pour chaque camp de trois phases communes : tirs offensifs, mouvements et combats. Le joueur US a droit à une phase de tir défensif pendant les mouvements indiens (gare aux gatlings !) et le joueur indien doit déterminer en début de tour (par un jet de dé) le nombre de tribus qui acceptent de combattre.

Il faut avouer que ce dernier concept apparait comme très flou, les règles sont très laconiques à ce sujet (une phrase dans le chapitre "tour de jeu") et elles n'expliquent ni son origine ni son utilisation. Il y a dans le jeu huit tribus indiennes et à chaque tour jusqu'à cinq d'entre elles peuvent "refuser" de combattre. Ce nombre élevé peut choquer mais en fait cette règle a une incidence presque nulle sur le jeu : au début de la partie de nombreuses tribus sont hors-carte et vers la fin, beaucoup d'entre elles sont éliminées ou réduites à un pion. Ce

point de règle surprenant doit viser à traduire l'inconstance des fougueux guerriers qui agissaient selon leur humeur.

Deux autres règles sur "la vie des indiens" s'avèrent particulièrement étonnantes : deux unités appartenant à des tribus différentes ne peuvent pas combattre ensemble ; mais chaque unité au contact avec une unité ennemie lors de la phase de combat doit attaquer. Ces deux points de règle sont incompatibles car lorsque la mêlée devient confuse et que les tirs défensifs fusent, il arrive souvent que deux unités appartenant à des tribus différentes se côtoyent au combat. Il convient donc de déclarer la première règle caduque lorsque des unités (appartenant...) se retrouvent côte à côte à la suite d'un recul dû à un tir défensif US.






Les combats et les tirs sont en général assez mortels. Une unité est vite réduite ou détruite (une unité représente environ 50 hommes et chaque tour de jeu dure à peu près 10 minutes). Dans l'ensemble, les règles de combat sont bien faites et surtout appuyées par des exemples. Cependant l'absence de modificateurs dûs aux terrains est décevante : une unité attaque l'ennemi situé en plaine, colline, montagne ou derrière un gué dans les mêmes conditions !

## QUELQUES CONSEILS

### Le joueur US

Au début, ça craint sévère et d'ailleurs pendant toute la partie le problème est le même : infériorité numérique et ignorance de la position des forces ennemies. Pour pallier à cela, le mieux est de rester groupé. Pour le 7 , il est intéressant de remonter la rivière par le nord (cela évite des mauvaises surprises comme la sortie de trois tribus indiennes par la zone 8 au troisième tour). L'idéal est d'avancer lentement, avec la moitié des unités démontées (afin de bénéficier de la charge et aussi du tir défensif autorisé seulement aux piétons). De toute façon, il est inutile de se presser car les indiens sont trop nombreux au début et une victoire éclair est peu probable.

### Le joueur indien

L'avantage réside dans la supériorité numérique et surtout dans le mouvement caché. En ce qui concerne les combats, il faut charger en masse afin d'éviter les tirs offensifs. Contre l'infanterie, c'est plus dur à cause des tirs défensifs, il faut essayer de la "coller" par surprise (une unité ne tire qu'une seule fois par phase de tir, après, la voie est libre).

Pour la stratégie, il est idéal d'éliminer le 7 au plus vite (avant le tout 5) et de se regrouper pour attendre l'infanterie qui vient le l'est et qui avance très lentement. Pour cela, il faut amener des tribus dans les zones 7 et 8, afin de prendre l'adversaire de côté. Le front nord est plus simple : il suffit de mettre quelques tribus en attente dans la zone 2 et d'attaquer les renforts US par le nord et le sud lorsqu'ils sortent.

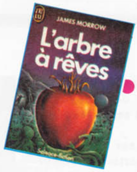
En conclusion, LITTLE BIG HORN est bien fait, simple sans être simpliste, malgré quelques petites imperfections. Le jeu est donc facilement accessible à des débutants ou des joueurs de niveau peu élevé. Cependant la vitesse des mouvements, les déplacements cachés hors-carte et l'originalité du thème constituent autant de bonnes raisons qui peuvent tenter un wargamer plus chevronné.

---

*Nicolas Loubier*

LITTLE BIG HORN est édité par Eurogames. Prix : environ 250 F.

# GRIMOIRES







Quelques très bons romans, beaucoup de nouvelles et de rééditions ce mois-ci. Commencons par la SF avec le meilleur livre du mois, **Desolation road** de Ian Mc donald (Robert Laffont), un splendide roman où des marginaux hauts en couleur vivent au coeur du désert martien. Il est difficile d'en dire plus mais c'est vraiment un très grand livre, poétique, visionnaire et passionnant de bout en bout. C'est aussi un univers extrêmement original et des personnages comme vous n'en avez jamais vu jusqu'ici. Si vous devez n'acheter qu'un seul livre de SF cette année, vous connaissez mon choix.

A part ça il y a tout de même d'autres bons livres, comme **Roche-Nuée** de Gary Kilworth (Denoël) qui décrit une société primitive vivant sur une île de corail. Le narrateur est un nain difforme, qui aurait du être sacrifié à la naissance mais qui a survécu par hasard. Il sera le témoin et l'acteur des bouleversements qui vont agiter l'atoll. **La maison-femme** de Lino Aldani (Denoël) est un receuil de dix nouvelles de cet écrivain italien. La plupart sont très bonnes et l'une d'entre elles, intitulée "Une virée à la plage", est un petit chef d'oeuvre. De quoi regretter que la littérature italienne de SF soit si peu traduite dans notre pays.

**L'arbre à rêves** de James Morrow est un roman complètement fou et génial qui était déjà paru en 1984. Il vient d'être réédité en poche (J'ai Lu) et je ne peux que vous inviter à vous jeter sur ce livre où on court de rêve en rêve grâce à des pommes hallucinogènes appelées frèves... Le héros, critique d'hallucinations de série Z, traque le créateur des rêves qui rendent fous jusqu'aux arbres astéroïdes où poussent ces fruits magiques.Un régal... Par ailleurs Denoël continue sa série de volumes de nouvelles de Philip K. Dick dont **Au service du maître** est le sixième. Cette fois-ci, nous avons droit à huit textes de 1955, bien ciselés, précédés d'une introduction impressionnante où Dick raconte des anecdotes de sa vie et montre en quoi le monde extérieur peut être encore plus fou et menacant que les univers de ses romans.

Vous pouvez éviter par contre **Base Vénus 1** (J'ai Lu), un roman médiocre de Paul Preuss qui se passe sur Venus Prime, un monde inventé par Arthur C. Clark. Clark n'a pas écrit une seule ligne du livre, contrairement à ce que la couverture voudrait nous faire croire. **Le rivage des femmes** de Pamela Sargent (Robert Laffont) est un gros roman où les hommes et les femmes vivent séparés longtemps après un holocauste nucléaire. Les hommes sont des barbares ignorants qui errent en bandes dans les bois alors que les femmes vivent dans des cités modernes. Birana, l'héroïne, est exclue dans le monde extérieur pour une faute grave. Comment pourra-t-elle survivre ? Un roman au thème classique très intelligemment renouvelé.

**Les tours de Toron** (Presses-Pocket) est le deuxième volet de *La chute des tours*, la trilogie d'heroïc-fantasy de Samuel Delany, parue autrefois au CLA. C'est une oeuvre de jeunesse, éminemment oubliable, qui se lit agréablement, mais sans plus. En revanche, **La frontière éclatée**, (le Livre de Poche) est une excellente anthologie de nouvelles françaises (période 79-84), où tous les textes choisis sont de grande qualité, sans exception. On y retrouve Serge Brussolo, Dominique Douay, Yves Frémion, Richard Canal, etc ; à découvrir.

**L'androïde livide de l'astéroïde morbide** de Max Anthony (Fleuve Noir) est une aventure de l'espion galactique Ned Lucas, cette fois-ci envoyé sur Asthénia, une planète où des téléviseurs géants lavent le cerveau des habitants. C'est assez amusant et plein d'idées mais je me suis lassé assez vite. Enfin, avec le film Batman, nous avons été inondé de gadgets, BD, etc. Il y a même des livres sur le sujet et même un bon livre : **Les nouvelles aventures de Batman** (le Livre de Poche) contient des nouvelles de Sheckley, Silverberg, Asimov, etc. Etonnant, non ?

Avant de passer au fantastique, je voudrais citer **La science-fiction avant la SF** (Editions de l'Instant), un joli recueil de textes "d'imaginaire scientifique" par des auteurs français du XIX siècle comme Alphonse Allais, Maupassant, Alfred Jarry, etc. C'est très surprenant et beaucoup plus original et moderne que ce que l'on peut imaginer.

En fantastique / horreur, l'événement c'est la réédition en poche et en deux volumes (10/18) de la meilleure anthologie de nouvelles de Robert Bloch, **Contes de terreur**, parue en 74 chez Opta et composée par Bloch lui-même. Le premier volume s'intitule **Terreur dans la nuit** et ne comprend pas moins de quinze récits fabuleux. Le deuxième devrait paraitre sous peu. Indispensable.

Je n'ai jamais parlé de la collection *Terreur* (Presses-Pocket), qui réédite pourtant (souvent pour la première fois en poche) des textes la plupart du temps de très bonne qualité. Par exemple **Le Seigneur des guêpes** de Ian Banks, un roman dont on ne sort pas indemne, narré par un adolescent psychopate issu d'une famille tarée. Je vous le conseille, mais ne le prêtez pas à n'importe qui parce qu'il est vraiment malsain. Dans la même collection sont parus récemment **Le repaire des rats** de James Herbert, **Julia** de Peter Straub et **La voix des ténèbres** de Dean Koontz, où un adolescent prend un plaisir pervers à commettre des crimes parfaits.

Chez J'ai Lu, deux bons romans d'horreur, **Les possédés de Riverside** de John Maxim et **La nuit des spectres** de Stephen Laws. Je n'ai pas la place de m'étendre sur ces livres (mais sachez que ce n'est pas le genre vieux Lovecraft des familles...) car il me reste à parler du roman policier.

Tout d'abord, **L'anthologie du mystère 89** est parue (le Livre de Poche). C'est un gros poche bourré de nouvelles (excellentes dans l'ensemble) et d'articles érudits sur le roman policier. Ca ne coûte pas cher et c'est indispensable pour se tenir au courant et essayer de nouveaux auteurs.

Je vous ai parlé le mois dernier des *Passe-temps de Sherlock Homes* et justement, **L'assassin du boulevard**, un autre ouvrage épatant de René Réouven vient d'être réédité (au Livre de Poche). Ce n'est pas tout à fait un pastiche du célèbre détective, mais presque. Décidément, vous êtes gâtés. D'ailleurs, à propos de Holmes, les éditions NéO viennent de publier le **Théâtre complet de Sherlock Holmes** (intégrale Conan Doyle, tome 21). Vous avez bien lu, c'est le texte des pièces écrites pour adapter le personnage au théâtre. Intéressant et très surprenant.

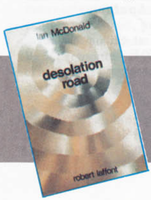
**Histoires pour rire et pour pleurer** de Bill Pronzini (Série Noire) contient trente courtes nouvelles percutantes. C'est du Pronzini à son meilleur niveau. **Maboul de cristal** (10/18) est un très bon Frédric Brown qui se passe dans le milieu du cirque. Quant à **Tout en douceur** et **Que diriez-vous d'un meurtre ?** (toujours chez 10/18), ce sont deux recueils de nouvelles brèves, pleines de verve et d'humour, par Jack Ritchie, un écrivain policier injustement méconnu parce qu'il a surtout écrit des nouvelles. On en redemande tellement c'est drôle et caustique. Toujours des nouvelles avec **Catastrophes** de Patricia Highsmith (Presses-Pocket), mais dans un genre beaucoup plus moderne et grincant.

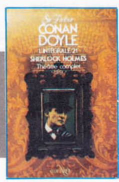
Enfin, **Histoires de crimes passionnels** (Presses-Pocket) rassemble une quinzaine de variations sur ce thème par des auteurs français et anglo-saxons. **Peines capitales** de Jacques Belefroid (Editions de la différence) est un roman fascinant où l'auteur joue avec les conventions du roman policier. C'est un huis-clos dans un hôpital où vient d'avoir lieu une étrange opération sur le président Niebel et où des journalistes s'introduisent (l'un en simulant un coma). Mais rien ne se passe comme prévu. Le président va tuer une infirmière, un docteur se prendra au rôle d'un chien, etc. Un livre très bien écrit.

*Polar USA* (Gérard de Villiers) est une collection qui publie comme son nom l'indique des romans policiers américains modernes, souvent d'excellente qualité. On y a découvert entre autres la très talentueuse Sue Grafton qui écrit les aventures de Kinsey Millhone, un privé californien dont deux enquêtes viennent d'être publiées, **Le fugitif** et **Fausse piste**. D'autres jeunes auteurs nord-américains, comme Dave Pedneau **(Mort à l'arrivée)** ou WG Tapply **(L'habit ne fait pas le moine)** méritent qu'on s'y arrête. Ca faisait longtemps que la Série Noire n'avait pas eu de concurrence...

**Un chien dans un jeu de flics** est un très bon policier de Joseph Wambaugh (Editions du Masque) où on découvre l'incroyable inspecteur Valnikov d'Hollywood qui recherche un chien nain pour lequel est demandé une rançon de 85.000 dollars... Quant à **Temps de chien** de Dick Lochte (Presses de la Cité), il marque le retour des héros de *Coup de chien*, Léo Bloodworth, le privé grincheux et l'insupportable Serendipity, une mignonne adolescente de quinze ans. C'est un roman policier très très drôle et c'est mon conseil final.

***Frédéric Blayo***









**FOREST HILL**

*Aquaboulevard de Paris*

En collaboration avec :
- Jean-Luc Dalous
- Frédéric Texier
- PARADOXES

organise son

# 1er SALON NATIONAL DE JEUX DE SIMULATION

TOURNOI MULTIJEUX

EXPOSITIONS - DÉMONSTRATIONS

SUR 2.500 M$^2$

## Les 24 et 25 FÉVRIER 1990

à partir de 14 h

inscription au tournoi : **45 F**
Entrée visiteur : **15 F** (Ticket Embarquement)

---

**Bulletin de participation**

Nom ........................................................ Prénom ..............................
Adresse .........................................................................................
............................................................................ Tél ....................................
Age ............................................................
Jeux souhaités pour le tournoi ...........................................................
.........................................................................................................
.........................................................................................................

Ci-joint chèque d'inscripiton de 45 F libellé à l'ordre de FOREST HILL-AQUABOULEVARD DE PARIS et adressé à FOREST HILL - AQUABOULEVARD DE PARIS - Service Animation - Tournois de Jeux de simulation - 4, 6, rue Louis Armand 75015 PARIS, accompagné d'une enveloppe timbrée à votre nom.

**Inscriptions limitées**

Avec la participation de GRAAL

scenario

AUERSTAEDT
1806

# ET SI LE PREMIER CORPS ?...




(Photo Copyright Musée de l'Armée, Paris)

*le maréchal Bernadotte*

Parmi les "what if ?" les plus souvent cités dans l'histoire du Premier Empire, la présence du premier corps de l'armée française à *Auerstaedt* représente le type même de l'extension logique d'une simulation. Par l'immobilisme à priori incompréhensible de son chef et par le non-engagement de ce corps complet, Bernadotte a signé là, dès 1805, sa première situation criticable. Mais voyons d'abord cet homme là de plus près.

## BERNADOTTE : UN DROLE DE MARECHAL

Gascon d'origine, doué d'une prestance qui l'avait fait surnommer "le sergent Bellejambe", Bernadotte devint maréchal d'empire avec les treize autres de la première fournée, en 1805, avec pour motif principal sa valeur militaire. Il y avait chez lui de nombreux points qui agaçaient l'Empereur: le fait qu'il lui ait piqué sa première fiancée (Désirée Clary), mais surtout le fait que Napoléon sentait en lui un rival d'une intelligence et d'une clairvoyance presque égale à la sienne.

Tout ceci entraîna les critiques, puis les brimades, puis nécessairement la trahison à partir du moment où Bernadotte devint roi de Suède en 1810. Cela ne l'empêcha pas de mourir dans son lit à 81 ans et de donner son actuelle famille régnante à la Suède. Mais jusqu'en 1809 inclus, il tint plutôt bien son rôle, commandant le premier corps en 1805 et 1806 et les saxons du 9° corps en 1809. Revenons donc à notre affaire.

## LE PREMIER CORPS DANS LA CAMPAGNE DE 1806

Après les premiers engagements de la campagne de Prusse en octobre 1806, l'armée prussienne recule en désordre sur un axe sud-ouest / nord-est, Brunswick en tête avec la masse principale des Prussiens et Hohenlohe en arrière-garde avec 50.000 hommes. Pendant ce temps les Français avancent, le gros au centre avec quatre corps d'infanterie, la Garde et la réserve de cavalerie, le 3° corps du maréchal Davout devant tourner par la droite ce que Napoléon estimait être l'aile de toute l'armée prussienne. Entre le 3° corps et le gros des troupes se trouve le 1° corps du maréchal Bernadotte, soit trois divisions d'infanterie, une brigade de cavalerie légère et 34 canons, soit 21.000 hommes tout neufs et bouillants d'envie de combattre.

Ces deux corps marchent d'abord ensemble jusqu'à Naumburg au nord-est d'*Iena*, puis Napoléon, prévoyant l'affrontement principal à Iena, demande la veille à Bernadotte de faire demi-tour pour revenir vers le gros de l'armée. On connait la suite : Napoléon bouscule les 50.000 hommes d'Hohenlohe et Davout, seul, rencontre arrête et taille en pièces les 70.000 hommes de Brunswick, avec les seuls 27.000 hommes du 3° corps. Mais pourquoi le 1° corps n'a-t-il pas marché avec Davout, qui avait d'ailleurs proposé à Bernadotte le commandement des deux corps, comme la logique et l'analyse de la situation, après coup il est vrai, le laissait supposer ?

## QUE POUVAIT-IL FAIRE ? ET POURQUOI NE PAS L'AVOIR FAIT ?

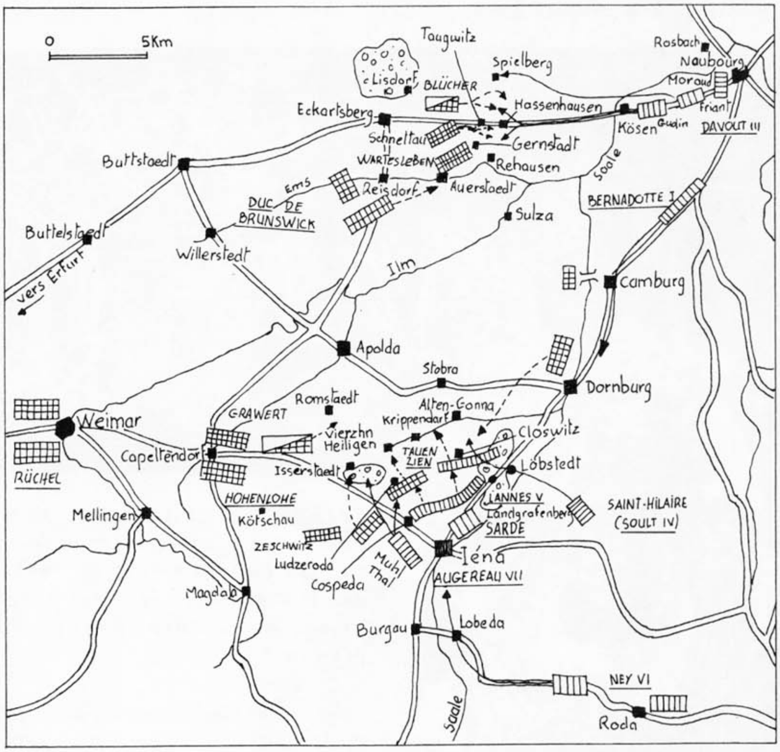
Difficile de se mettre dans la peau d'un homme précis, un jour précis... Surtout un homme important, un jour important ! Essayons tout de même...

"Voyons, quels sont mes ordres ? Marcher avec le maréchal Davout d'abord, puis revenir vers l'armée principale en direction d'Iena, donc vers le sud-ouest. Pourtant, Davout me propose le commandement de deux corps pour tourner toute l'armée prussienne par la droite et si la manoeuvre réussit, quelle gloire ! Mais si cela rate, j'aurai désobéi... Alors déjà que l'Empereur ne m'aime pas beaucoup... Qu'est-ce que je fais ? Tiens ! Un accrochage vers Auerstaedt... Et cela a l'air sérieux... Arrrggg ! Un ordre de l'Empereur, marcher vers Iena... Houlala, Davout a tout le monde sur le dos... Pfff... Bon ben je fais rien du tout, voilà, je boude !"

Agaçant, hein ? Alors admettons que Bernadotte décide de marcher au canon ou plutôt aux suppliques de Davout, rajoutons quelques pions, modifions d'un iota l'ordre d'arrivée des renforts et c'est parti... Mais attention, ce sera plus dur pour le Français ! Si, si ! On parie ?

## TRAVAUX PRATIQUES : SCENARIO POUR AUERSTAEDT 1806

Les pions fournis correspondent aux trois divisions d'infanterie, à la brigade de cavalerie et à l'artillerie du 1° corps. Ils sont évidemment au format d'Auerstaedt et il vous suffit de coller les versos (planche du bas) au dos des rectos (planche du haut) pour obtenir de superbes petits pions. Les changements à effectuer dans l'ordre de bataille et dans les conditions de victoire sont les suivants :




*Bataille d'Iena - Auerstaedt, le 14 octobre 1806, 7h du matin :* la tête de colonne de Brunswick se heurte aux divisions de Davout tandis qu'à Iena, Lannes et Augereau passent à l'attaque. Le 1° corps de Bernadotte est sur la route de Comburg.

- La première colonne prussienne est libre de ses mouvements dès le départ.

- La cavalerie prussienne est réorganisable dès la fin du tour 1.

- Il est accordé un point au lieu d'un demi point de victoire pour chaque pas prussien sortant du nord de la carte en bon ordre (le prussien s'apercevant de la présence de deux corps français aurait dû prendre cette voie comme retraite principale).

- Tous les renforts prussiens arrivent un tour plus tôt, exceptés ceux du tour un, qui arrivent effectivement à ce tour.

- La deuxième division française commence, sur la carte, sur la route au sud et à l'est d'Hassenhausen, avec une formation et une orientation libres.

- Le reste de la cavalerie du 3° corps entre au tour 2.

- La première division et l'artillerie entrent par la route au tour 3.

- La cavalerie et l'artillerie à cheval du 1° corps entrent par la route au tour 4.

- Les trois divisions d'infanterie du 1° corps entrent une par une, par la route, aux tours 5 à 7, une par tour et par ordre croissant. L'artillerie à pied entre au tour 7.

- Le reste des conditions de victoire et des règles spéciales est identique.

Ceci n'est évidemment qu'une proposition de scénario, libre à vous de la modifier à votre gré, l'ensemble des troupes maintenant disponibles laissant la porte ouverte à pleins de "what if ?" palpitants je l'espère...

Il est difficile de juger deux siècles après un événement comme celui-là, qui eut épargné la vie de milliers d'hommes, tant les facteurs régissant les mouvements militaires à l'époque étaient multiples et complexes, la notion de responsabilité personnelle, de chance ou de valeur militaire s'effaçant devant le jugement de l'histoire... Alors faites le vôtre !

***Didier Rouy***
***Cercle de Stratégie***

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons

# LE SCEAU DE MALETON



***Seconde édition ou pas, Donjon reste Donjon... Aussi voici un scénar classique et technique, pour vous faire la main sur les changements de règle, modifications de sorts, etc, avant d'aborder le mois prochain la suite plus role-playing de cette aventure concue pour quatre à cinq personnages de niveau 8 à 10.***

Le statut de puissant aventurier confère de nombreux avantages. Hormis les rapports privilégiés qu'il entretient avec des monstres de qualité tels que les trolls, méduses, vampires et autres démons, le héros fauché (situation fréquente en début de partie !) peut voyager à l'oeil, de cité en cité, en escortant des caravanes, jusqu'à ce que l'appel de l'aventure retentisse.

## ACTE I : VOIR JALOWY ET MOURIR

### Scène 1

Alors que le soleil embrase de ses derniers rayons les dunes argentées du désert de Jalowy, des volutes de poussière envahissent l'horizon, sinistres augures de la tempête de sable à naître. Mais au rythme où ils vont, les aventuriers et la caravane qu'ils escortent n'ont rien à craindre ; ils arriveront à *Jalowy*, capitale du Royaume désertique du même nom, dans moins d'une heure. Ainsi les portes de la cité se referment derrière leur convoi, avant le déclin total du jour et avant que les vents ne soient complètement déchaînés.

Jalowy est un étrange et superbe joyau dans ce désert. Pour qui réussit un jet dans l'une des compétences suivantes : *Agriculture*, *Maçonnerie*, *Héraldique*, ou *Histoire locale*, il s'agit d'une ville agricole ! Les bâtisses sont hautes avec des greniers et décorées de scènes pastorales. Il y a des meules et des silos d'un type propre aux grandes régions de culture et les armoiries de la cité comportent les symboles de la fertilité agricole.

Après qu'ils aient dessellé leurs montures d'emprunt et récupéré leurs effets, *Mendar*, le chef du convoi, vient chercher les PJ pour qu'ils l'accompagnent à la Maison de la Guilde des Caravaniers. C'est en ce lieu de grande richesse, aux doubles portes donnant sur un hall immense, aux tentures chères, aux vases précieux et où fourmillent nombre de serviteurs et de gardes, qu'ils sont reçus par deux Maîtres Guildiers. Ceux-ci, à une table du grand hall, leur versent leur salaire (10 pièces d'or chacun) et leurs rendent leur contrat, les libérant de tout engagement puisque la caravane est arrivée à son terme dans les meilleures conditions possibles. Seulement aucun convoi ne repartira de Jalowy dans les directions désirées par les PJ avant quinze jours. Bien sûr, tout ceci se passe autour d'un bon repas offert par les Guildiers. Une fois celui-ci terminé, Mendar raccompagne les PJ à la porte. Il leur indique une ruelle qui mène à *l'auberge de Naujo* où, avec leur contrat, même périmé, ils paieront moins cher. Sur ce, Mendar referme la porte, laissant les PJ à l'extérieur, car dehors il fait nuit et la tempête s'est levée.

### Scène 2

Pendant qu'ils traversent la place des caravanes, un vieil homme emmitouflé dans un manteau et s'aidant d'un bâton aborde les personnages. Il n'a de cesse de les assaillir tant qu'ils ne l'ont pas écouté. Il désire leur montrer le plan d'un trésor inestimable et il leur tend un rouleau de velin froissé (illisible par une nuit de tempête de sable) tout en leur recontant l'histoire de Jalowy et du *Sceau de Maleton* :

*"Jadis, Jalowy était une plaine fertile et tous ses habitants mangeaient à leur faim. Mais un jour, Maleton, un démiurge fou, emprisonna les esprits sylvestres, agricoles et aussi ceux des sources dans un sceau de terre cuite qu'il emporta dans son palais au milieu de ses trésors. Et Jalowy devint le désert que vous savez. Mais moi ! Moi j'ai le pouvoir de briser la malédiction et de libérer les esprits de la fertilité et de rendre à ce pays sa première jeunesse. Finis la famine et la pauvreté. Malheureusement, je ne puis partir seul en quête du Sceau. Mais je savais que vous viendriez et que votre destin serait la quête du Sceau de Maleton..."*

A ce moment précis, une voix interpelle les personnages, ou l'un des PJ plus attentif distingue neuf silhouettes qui encerclent le groupe.

*"Vous ! Donnez-moi la carte"* aboie un homme à la mine patibulaire. Quoique puissent répondre ces derniers, l'homme a vu le vieillard leur donner la carte. Les agresseurs ordonnent aux PJ de jeter leurs armes à terre et l'homme patibulaire (et le MJ) compte jusqu'à cinq. Le vieil homme est prêt à se défendre. Maintenant sa stature est droite et son bâton s'avère être un fléau étincellant.

**Un, deux, trois, quatre, cinq !** Les PJ se rendent ; le vieil homme très déçu par ces "faux héros" en fait de même. Les agresseurs les dépouillent de toutes leurs armes et de la carte, puis ils les enchaînent et les emmenent. Vus de près, ils ressemblent à de simples gardes très peu rassurés, les escortant du bout de leur lance.

**Un, deux, trois... :** Les PJ attaquent. Aussitôt une boule de feu frappe l'un d'eux (conseil : bien relire la nouvelle définition de ce sort) et le combat s'ensuit. Les adversaires sont redoutables (et vive l'aventure !)

**Un, deux, trois.. quatre.. cinq...:** Les PJ n'ont pas réagi. "Tant pis" fait l'homme patibulaire et une boule de feu frappe l'un des PJ, prenant éventuellement dans la zone d'effet d'autres aventuriers, et c'est la charge. Le vieil homme qui était toujours prêt à combattre est l'un des premiers à riposter (ce PNJ affronte au maximum un guerrier 2° niveau à la fois. Il ne doit pas périr).

### Scène 3

L'obscurité (-4) et le vent de sable (-1), créent une pénalité de -5 sur les jets pour toucher. L'infravision est brouillée à 60% par la chaleur du sable (jet de pourcentage à chaque round). Le vent de sable a 20% de risque par round de faire perdre l'initiative ; 06% de faire perdre toutes attaques dans le round et 02% de rendre aveugle pendant 2d4 rounds en infligeant 1d4 de dégâts (autre jet de pourcentage à chaque round). L'utilisation de la compétence *combat aveugle* fait tomber la pénalité (dûe à l'obscurité) de -5 à -3 mais n'empêche en rien les inconvénients du sable dans les yeux. Les adversaires des PJ n'ont qu'une pénalité de -2 car ils pratiquent le "combat aveugle" et portent des voiles de tulle sur les yeux qui leurs permettent de ne souffrir que de 20% de risque de perdre l'initiative de l'attaque. Ils sont préparés à ce genre de combat.

Quelque soit la tournure du combat et avant qu'il n'y ait trop de morts, les PJ observent le spectacle suivant : renforcant les derniers combattants, des dizaines et des dizaines d'hommes d'armes ont surgi de l'obscurité tumultueuse, silhouettes fantômatiques éclairées de lampes de tempêtes et de lumières magiques. Presque tous portent les armoiries de Jalowy. Une puissante et charismatique voix retentit, enjoignant les PJ à déposer leurs armes immédiatement. Plusieurs silhouettes semblent prêtes à lancer des sorts. Si les PJ n'obeissent pas, il faut estimer que la force en présence se compose d'un minimum de : 1 Paladin 12° niveau, 3 paladins 9°, 10 combattants spécialistes 5°, 20 guerriers 2°, 1 mage évocateur 10°, 1 illusionniste 5°, 3 magiciens 4°, 1 prêtre de la guerre 7° et 1 barde 8° (sans compter la troupe de l'homme à la mine patibulaire).

Si les PJ cherchent l'affrontement ils reçoivent 3 salves de sorts sur deux rounds ; puis la charge est donnée s'il y a lieu !?... Normalement, sauf cas de suicide ludique, ils abaissent leurs armes dont leurs adversaires proches les débarrassent, de même que de la carte. Et c'est ainsi qu'enchaînés et sous l'escorte d'une cinquantaine de gardes, une poignée de héros est menée au palais royal de Jalowy pour y être jugée.

## ACTE II : LA SENTENCE

### Scène 1

La salle du trône, immense mais sobre. Des nobles et des soldats sont déjà présents. Un enfant couronné joue bruyamment sur le trône royal avec des jouets précieux. Les PJ sont mis à genoux devant lui, avec brutalité si nécessaire. L'escorte forme un demi arc-de-cercle autour d'eux. Le grand paladin (pas de doute à ce sujet) passe devant les PJ et prend la parole: *"Majesté ! Veuillez cesser de faire du bruit ou montez vous coucher immédiatement dans votre chambre "*. L'enfant-roi se tait. Le paladin retire son casque, découvrant une longue chevelure argentée, puis se retourne vers les aventuriers. Il s'agit d'une femme superbe, belle et jeune. Elle regarde le vieil homme chenu dont la prestance, maintenant qu'il est éclairé normalement, est stupéfiante, extraordinaire.

*"Messieurs, dit-elle en fixant de nouveau les PJ, je suis Scwale, régente du royaume de Jalowy et ce jusqu'à la majorité de sa Majesté Antonéon XXV. Vous avez conspiré avec Sklonny, sage du Royaume, et vous êtes de ce fait reconnus complices de son acte de trahison envers la couronne. La sentence pour cela, est l'amputation de la main de l'épée. L'exécution aura lieu demain à l'aube en place publique. Gardes ! Emmenez les prisonniers!"*

Les PJ sont dépouillés de tous leurs effets, habillés d'une bure et emmenés vers les geôles. Avant de sortir, ils entendent Scwale dire : *"Ramenez le sage chez lui sous bonne escorte"*. Et Sklonny de répondre :
*"J'ai perdu certes ! Mes découvertes seront perverties !*
*- Non, tu sais bien que notre but est le même : rendre au royaume sa première jeunesse !*
*- Certes, certes ! Mais avec les nobles aux commandes de ce miracle, bien sûr Jalowy redeviendra une plaine fertile, mais les riches seront encore plus riches et les pauvres, bien plus pauvres encore que maintenant.*
*- Décidément Sklonny, tu es fou. Emmenez-le chez lui !"*

### Scène 2

De leur cellule, les PJ voient dans un autre cachot une femme penchée sur un homme, lui épongeant le front avec des linges humides et soignant avec pommades et cataplasmes son bras dont la main a été amputée. En fait, leur explique-t-elle, rares sont ceux qui survivent à un tel choc. Plusieurs gardes surveillent les nouveaux arrivants.

Moins de deux heures plus tard, alors que les aventuriers commencent à echafauder des plans, une forte troupe menée par l'homme à la mine patibulaire vient les chercher. *"Venez, la sentence a été modifiée"*, se contente-t-il de dire.

### Scène 3

La salle du trône avec moins de monde. L'atmosphère est pesante. Les PJ sont menés devant le trône où est assise Scwale. Une fois les aventuriers en place elle déclare : *"La sentence a été modifiée. Selon les témoignages d'un certain Mendar et de deux Maîtres de la Guilde de Caravaniers, vous venez juste d'arriver en notre cité, comme le prouvent vos contrats. Vous ne pouvez donc pas être condamnés pour trahison préméditée. Mais vous n'êtes pas sans taches (mort de gardes, début de conspiration, vol de document royal). Les membres du conseil ont décidé que, pourvus du plan que vous nous avez dérobés, vous partirez en quête du Sceau de Maleton. Si vous acceptez, vous serez très richement récompensés. Si vous refusez, vos deux mains seront tranchées. Le Sceau de Maleton, ajoute-t-elle en faisant rouler techniquement une petite amulette en bois entre ses doigts, nous permettra de lever la malediction qui pèse sur Jalowy en libérant les esprits de la fertilité... Comme jadis, fait-elle rêveusement"*. Puis se reprenant : *"Je veux ce sceau !"* affirme-t-elle avec véhémence. *"Moi aussi je veux mon seau"* dit l'enfant-roi sortant de derrière le trône. *"Comme ça, je pourrai aller jouer au sable quand il n'y a pas de vent et..."*. *"Silence ! Retourne*

*jouer !"* fait la femme. *"Bien Scwalie"* lui répond l'enfant et il disparaît derrière le trône.

Si les PJ acceptent, on dépose à leurs pieds leur équipement, ils sont libérés de leur chaines et au moins deux d'entre eux se voient stimulés par une *quête magique* (voir sort de magicien 6° niveau) pour retrouver et ramener le Sceau de Maleton intact à la régente. Les mages qui lancent ce sort expliquent également quels inconvénients il y aurait pour les PJ, alors, de se détourner de leur quête. Puis les personnages sont invités à se reposer dans une des dépendances du palais. S'ils refusent la proposition de la régente, ils sont reconduits dans leur jolie cellule dont ils auront huit heures tout à loisir pour s'échapper.

### Scène 4

Le matin aux portes de la cité. Le jour s'est levé, le ciel est dégagé, il fait chaud, il n'y a pas de vent. Equipés de montures, de vivres et du plan leur indiquant la route pour aller au palais de Maleton, les PJ quittent la cité sans cérémonie. Ils ont tout de même le temps de voir Sklonny, qui s'est déplacé pour l'occasion, leur souhaiter bonne chance.

## ACTE III : LE VOYAGE

Celui-ci dure dix jours d'affilée dans des steppes arides, à perte de vue. Les compétences de *sens de l'orientation*, *navigation*, *astrologie* ou une boussole sont nécessaires à l'utilisation de la carte. Les PJ peuvent voir leur périple égayé de la manière suivante :

- 3d6 pillards (guerriers 2°) plus leur chef (guerrier 5°) les attaquent pour s'offrir un peu de vaisselle.
- Un serpent tente de mordre un PJ ou sa monture : TACO : 20 ; PV : 6. S'il y a morsure : jet de protection contre les poisons à réussir sinon c'est la mort en 2d4 rounds.
- Une tempête de sable rallonge le voyage de 2d4 jours.

Alors qu'ils touchent au but (sans le savoir), les aventuriers sont attaqués par une créature volante, montée de deux guerriers, leur lançant une *boule de feu* (dégâts 9d6) qui disparait soudainement à la vue en plein vol.

## ACTE IV : L'OASIS DE MALETON

### Scène 1

Sans plus aucune nouvelle du dangereux volatile, les aventuriers continuent leur progression, puis une heure après, disparaissent tour à tour à la vue les uns des autres !

### Scène 2

Le palais et l'oasis de Maleton sont dissimulés par un puissant mirage, une illusion faisant croire qu'il n'y a que le désert. Cette illusion est permanente. Les agresseurs aériens des PJ n'ont pas eu de chance. Ignorants du sortilège, ils se sont écrasés sur les murs du palais. Leur monture est morte, mais eux sont indemnes. Aussi ont-ils préparé une embuscade aux aventuriers dans laquelle ils sont sans pitié. Ces deux mercenaires travaillent pour les Maîtres de la Guilde des Eaux de Jalowy qui voient d'un mauvais oeil la renaissance des fleuves, rivières et autres sources. Ils aspirent à l'échec de l'expédition des PJ et à la destruction du Sceau. Les PNJ ont des documents de leurs commenditaires sur eux. Une fois débarrassés de ces deux gêneurs, les PJ n'ont plus qu'à explorer le palais.

### Scène 3

Se référer au plan du palais p. 31

**Le porche :** mesurant 1m60 de haut, il est recouvert d'étranges runes. Commencer à les décrypter demande 3d4 rounds et la compétence *langues anciennes* (jet avec un malus de -6) ou *lecture des langues inconnues* propre aux voleurs (avec un malus de 20%). Il s'agit de poèmes à la syntaxe rare et aux qualités artistiques indéniables. Celui qui les lit pendant plus de deux rounds se sent le coeur léger et épanoui et bénéficiera d'un bonus de +1 à ses jets pour toucher et de moral pendant les six heures à venir (valable une fois par jour). Celui qui lit pendant une heure ou plus, gagne définitivement un point de sagesse (valable une seule fois dans la vie).

Recopier l'équivalent de deux rounds de lecture demande une heure et recopier l'équivalent d'une heure de lecture demande quarante-huit heures de travail, soit une semaine consacrée exclusivement à cette tâche. Le seul moyen de "transporter" ces textes est de les recopier.

**L'escalier :** son passage mesure lui aussi 1m60 de haut et est plongé dans l'obscurité.

- A : rien
- B : cinq marches s'escamotent pour laisser place à une fosse profonde de 3 mètres. Sa détection se fait normalement. La chute entraîne 2d4 de dégâts. Le fond grouille de milliers d'insectes rampants (il faut de la lumière pour les voir) infligeant 3d4 de dégâts par round passé dans la fosse. Un jet de protection raté contre les poisons signifie que le PJ perd un point dans toutes ses caractéristiques (pour 1d10 tours).
- C : rien. Un jet réussi de *sens de l'orientation* permet aux PJ de déterminer qu'ils sont sous le niveau de l'oasis.

**Le grand croisement :** le plafond est à plus de 3 mètres et est recouvert de toiles d'araignées. Il fait toujours sombre.

**Le couloir de gauche :**

- Section 1 : dans la deuxième moitié de cette section, le sol est remplacé par un bassin fangeux de 1 mètre de fond. La vitesse est réduite de moitié et les probabilité de toucher sont réduites de 2. Le couloir est plein de toiles d'araignée. 2d4 monstres de boue attaquent les PJ arrivés au milieu du bassin, en les encerclant. Ces créatures à la forme vaguement humanoïde sont carnivores. Les attaques qui peuvent altérer leur humidité (chaleur intense, grand froid) font le double de dégâts sur eux, bien que les épées de feu et de glace ne bénéficient que d'un bonus de +2 aux dégâts. Une dissipation de l'eau les tue instantanément, alors que les attaques électriques n'ont aucun effet sur eux, c'est leur mode de combat. TACO : 13 / CA: 5 / PV : 45 / DV : 5. Deux attaques par round. Dégâts : 1d6 + 1d6 dû à l'électricité par attaque. Sur un 18-19 ou 20 : 1d6 + 3d6. Ils sont parcourus de flammèches électriques qui se propagent aux objets métalliques des PJ. Tous les tours, il apparaît 2d4 nouveaux monstres, le bassin étant alimenté par les sources de l'oasis. Le bout de cette section est une impasse.
- Les sections 2, 3, 4 et 5 n'existent pas. La section 6 est une impasse (puisqu'il n'y a pa de section 5).

**Le couloir central :** sa porte est haute de 2 mètres. Il est éclairé par une série de braseros à 1m70 du sol. Le plafond est à 2m50. Le tout est soigneusement entretenu. Il y trois marches à descendre.

- La deuxième marche actionne un piège : deux piques sortent violemment des murs et se croisent à 1m30 du sol. Dégâts : 2d8. Un PJ peut tenter une *acrobatie* pour éviter les piques. Résultat du jet : 1 = aucun dégât. 1 < résultat du jet < la moitié du niveau de compétences = 1d8 de dégâts. Moitié niveau de compétence < résultat du jet < niveau de compétence = 2d8 de dégâts. Résultat du jet > niveau de compétence = 3d8. Résultat: 20, dégâts = 4d8.
- Le couloir doit être traversé en un round, sinon la trop longue pression sur le sol déclenche l'arrivée d'un gaz inodore. Un voleur peut repérer le piège au niveau du sol, sans forcément en deviner la nature (1d10 rounds). Au

bout de trois rounds dans le couloir, les PJ ont soudain chauds. Une grande quantité de gaz (venant du plafond) s'est accumulée. Au 4° round une explosion embrase les deux tiers supérieurs du couloir. Dégâts : 5d6 par personne. Les PJ ayant pensés à se jeter à terre (le tiers inférieur du couloir) ne subissent que la moitié des dégâts, en plus s'ils ont réussi leur jet de protection, ils ne souffrent d'aucun dommage. L'explosion se répète ainsi tous les quatre rounds de stationnement dans le couloir.

## LES WASAIE-WASAIES

Ce sont les gardiens du Sceau de la Malédiction. Il y a de cela des millénaires, le curieux peuple des Wasaïe-wasaïes passat un accord avec d'importants démiurges. Ces derniers avaient besoin de gardiens efficaces et loyaux pour s'occuper d'une forteresse et protéger son trésor maudit jusqu'à la fin des temps. Les wasaïe-wasaïes y virent l'aubaine d'une vie paisible, entretenus par les dieux et la chair de fous nommés héros. D'ailleurs, ils ne s'étaient pas trompés, l'entretien des pièges est des plus amusants, tout comme le spectacle des aventuriers aux prises avec les mécanismes divins. Ce petit peuple n'a somme toute pas de biens gros soucis.

Les wasaïe-wasaïes sont nyctalopes, vivent dans les greniers du palais auxquels eux seuls peuvent accéder et ils ont peur de leur propre image.




**La salle des trois portes :** Il y a au centre de cette pièce une dalle de marbre, gravée de messages en diverses langues anciennes, actuelles et inconnues. Ils disent tous ceci :
*Le sceau de notre malédiction doit rester en ces lieux car les esprits ne doivent plus aller librement comme jadis. Toi qui es maintenant sage, repart avec notre présent de bienvenue et vis. Mais si tu ne nous crois pas choisis la bonne voie ou bien meurs.*
- A : la porte des glaces : un cristal est dessiné dessus. Elle n'est pas verrouillée. Une fois ouverte, elle libère une *tempête de glace* dans la pièce, ce pendant un round, qui inflige 3d10 de dégâts à toutes personnes prises dedans. Au bout d'un round la tempête cesse. La porte donne sur un mur de glace.
- B : la porte du soleil : un soleil est dessiné dessus. Elle n'est pas verrouillée. Une fois ouverte elle libère une *tempête de Feu* dans la pièce, ce pendant un round, qui inflige 5d8 de dégâts aux personnes prises dedans. Au bout d'un round la tempête cesse. La porte donne sur un mur de lave.
- C : la porte de la Voix : une portée musicale est dessinée dessus. Elle est verrouillée. Une fois ouverte elle libère une *tempête vocale* dans la pièce. Des milliers de voix y résonnent pendant un round, infligeant 4d6 de dégâts à chaque personne pouvant l'entendre et l'assourdissant pendant 6d6 rounds. Tous les objets en verre, céramique, cristal et autres matières sensibles aux ondes sonores sont brisés. Les êtres vivant ont 10% de chances de devenir définitivement sourds. La tempête vocale ne peut pénétrer le sort de prêtre *silence* (rayon 10'). Les bardes bénéficient de +4 à leur jet de protection. La tempête cesse au bout d'un round. La porte donne sur un mur de lames de métal.
- A/B/C : chaque porte s'ouvre vers l'intérieur de la salle. Un round après qu'ait cessé la tempête, la porte se referme. Il faudrait une force de géant des tempêtes pour la retenir. A ses deux premières ouvertures par tour, chaque porte libère une tempête. Puis pendant le reste du tour, qu'on l'ouvre ou non, elle se recharge. Ces portes ne peuvent être détruites, elles sont l'oeuvre d'un dieu. Elles ne peuvent être franchies même magiquement. Elles n'ont de portes que l'aspect : la bonne voie est celle par laquelle les PJ sont arrivés dans la pièce.

**Le couloir de droite :** Section 1 : le plafond est à plus de quatre mètres et est recouvert d'innombrables toiles d'araignée, le tout plongé dans l'obscurité la plus totale. Les murs sont façonnés de nombreux sillons profonds et hauts d'un mètre. Alors que les PJ sont à 10 mètres de la section 2, ils entendent un énorme bruit derrière eux. Une énorme masse (un "rouleau compresseur") descend à toute vitesse du plafond en se rapprochant rapidement. Trois solutions :
- a) sauter sous le rouleau pour se retrouver derrière lui. Conditions de réussite : être peu encombré, armure de cuir clouté maximum ou cotte de maille elfique. Pas de lourds sac à dos, ou d'armes encombrantes comme les espadons, arbalètes lourdes et autres armes d'Hast. Réussir un jet sous *acrobatie*, avec une pénalité de -9. Pour ceux qui ne possèdent pas cette compétence, ils ont cinq chances sur vingt de réussir un tel exploit. Résultat du jet : 1 = cascade de maître, aucun dommage ; jet réussi = à un poil près ! 1d4 de dégâts dus à la réception ; jet raté = le PJ a mal calculé la vitesse du rouleau et se l'ait pris de plein fouet. Il reçoit 8d6 points de dégâts et doit réussir un jet de choc métabolique ou mourir (son organisme a été littéralement disloqué). S'il survit il reste assommé pendant 4d4 rounds et perd un point en force et en constitution pour 1d6 jours ; résultat du jet : 20 = happé par l'engin le PJ reçoit 16d6 de dégâts et s'il survit à cela et à son jet de choc, il reste assommé 2d4 rounds. A un malus de -2 à tous ses jets d'attaque et de protection pour les 24 heures à venir et il perd définitivement 1 point en for. et en const.
- b) Sauter dans un des sillons des murs. Conditions de réussite : tenir dans un emplacement de 1 mètre de profondeur sur un mètre de haut, la largeur étant bonne quoiqu'il arrive. Réussir un jet sous *acrobatie* ou un jet sous la *dextérité* à -6. Jet réussi = le fond du sillon est bardé de piquets que l'obscurité dissimule, dégâts : 4d4 + la classe d'armure. Jet raté = le PJ n'était pas parfaitement à l'abri, dégâts: 5d6 plus la différence de son échec à son jet d'acrobatie ou de dextérité. 20 = le PJ est broyé et reçoit 16d6 plus la diférence de son échec (suite voir a).
- c) Fuir à l'angle de la section 2, là où le rouleau ne pourra pas aller. Conditions de réussite : réussir un jet sous la *dextérité* ou sous l'*acrobatie*. Jet réussi : bravo, mais c'est la chute, les illusions c'est bien connu sont souvent intangibles, les lumières chancelantes de la fuite les ayant bien mieux dissimulées que d'ordinaire. Bref c'est la chute dans une fosse de 4 mètres de profondeur, égayée de quelques pieux acérés. Dégâts = 5d8 + la classe d'armure (il est possible pour les personnages possédant cette compétence et elles seules de faire un jet d'*acrobatie*

à -4 pour éviter les pieux). Jet raté : les PJ ont été dépassés par le rouleau avant d'atteindre la section 2 ; dégâts = néant. Il a poursuivi sa route en remontant vers le plafond. Jet = 20 : la chute de ce PJ au moment où tout le monde a décidé de faire quelque chose est passé inaperçue (sans doute encore ces chausses de mauvaise qualité volées à Zamora et dont les sangles se défont toujours au mauvais moment !) Et le rouleau l'a compressé, concassé (encore un artiste précurseur) ne lui laissant au passage que 1d4 points de vie. Un tel coup dans les reins ça fait mal et ça mérite là aussi un jet sous le *choc métabolique* pour savoir si le PJ a survécu, s'il est juste dans le coma pour 1d4+1 jour et s'il a perdu définitivement 1 point de constitution. (NB : ce piège n'est pas repérable car il est déclenché par des êtres vivants ! Les Wassaïe-Wassaïes, voir encadré).

- Section 2 : la fosse : décrite précédemment.
- Section 3 : au sortir de la fosse, le couloir redevient normal. Arrivés au coin de la section 4, alors qu'ils anticipent et essayent de repérer monstres et pièges cachés derrière l'angle, les PJ reçoivent venant du plafond une volée de trente flèches : TACO : 16 ; dégâts : 1d6 + jet de protection aux poisons (encore une blague des Wassaïe-Wassaïes).
- Section 4/5/6, couloir normal.

**Le hall :**

- A/B/C : les trois portes ont les mêmes symbôles gravés sur elles que celles de la salle des trois portes. En fait la porte A possède les mêmes caractériques que l'autre porte A. La B possède celles de la précédente C et la C celles de la précédente B.
- Rangées, avec un certain désordre le long des colonnes et des statues de chevaux, les aventuriers trouvent des dizaines et des dizaines d'armes et de pièces d'armures. Les deux seuls objets magiques, qui par ailleurs attirent l'oeil, sont deux grands boucliers magiques +1 polis comme des miroirs. En les examinant plus attentivement (jet réussi sous *la Taille de Gemme* ou l'*intelligence* à -4), les PJ pensent que ce sont de réels miroirs transformés en boucliers. Les armoiries (jet d'*Héraldique* ou renseignement en rapport avec le passé d'un PJ) sont celles d'un royaume très, très lointain. Une faible luminosité venant de la grande salle éclaire le hall.

**La grande salle :** elle est faiblement éclairée par un long coffre aux couleurs arc-en-ciel en perpétuel mouvement, posé sur une stèle gravée, devant un squelette immense, en armure, tenant d'une main une longue épée noire runique. Il porte des soiries, une belle cape de velours et une couronne, comme un roi. Il émet de la magie, d'ailleurs ses orbites vides luisent d'un étrange feu rouge. Il observe les aventuriers. Quand ils pénètrent dans la salle, il incline légèrement la tête, mais ne bouge pas beaucoup plus. En fait il s'agit d'un leurre. Les yeux sont deux rubis de 6d20 pièces d'or chacun et les mouvemnts de la tête une illusion. Ses mains aussi bougent. Sa longue épée noire runique est vraiment une longue épée noire runique. Il est tout de même possible que les PJ l'attaquent.

- La stèle gravée comporte des textes en diverses langues partièllement détruits. Ils disent : "*Le sceau de ..... male...t.on doit rest.. .. ces lieux ...*" et ainsi de suite. C'est le texte de la salle des portes auquel il manque beaucoup de lettres et de mots.
- Quant au danger de la salle, il réside dans les deux superbes statues de chevaux de l'entrée. Au MJ de choisir le moment opportun de leur entrée en lice. Il faut au moins que les PJ soient dans la salle, absorbés par la stèle ou se préparant à l'assaut du squelette. En une violente explosion, les deux statues dans le dos de la majorité des PJ deviennent des chevaux de feu créés pour protéger le coffre en détruisant tous les voleurs potentiels. CA : 1 / TACO : 9 / DV : 12 / 3 attaques par rounds. Sabots avant (X2) dégâts = 1d10 (+1d4 dû au feu) ; morsure, dégâts = 2d4 (+2d6 dû au feu). S'ils sont attaqués par derrière, ils peuvent ruer ; cela leur ajoute une attaque TACO : 12 / dégâts : 2d8 (+1d4). Ils sont sensibles et immunisés aux mêmes attaques que les élémentaux de feu bien qu'ils n'en soient pas.
- Le coffre est magnétique (un grand aimant) et environné d'une poussière aux couleur miroitantes des feux du spectre lumineux. Tenter d'ouvrir le coffre nécessite un jet de protection car celui-ci est chargé d'un sort de *désintégration*. Une *dissipation de la magie* est suffisante pour le désactiver. Le coffre contient : un anneau (de *contrôle animal*), une potion de *soins critiques*, une épée courte richement ciselée, gravée de runes (+2) avec son fourreau incrusté de gemmes précieuses (maudit quant à lui, il fait perdre un point d'intelligence par jour à qui le porte et sa victime ne veut pas s'en défaire ; une *levée de la malédiction* est le remède adéquat), et un Sceau de terre cuite sur lequel est gravé une porte.
- Alors qu'ils repartent, les aventuriers sont attaqués dans le hall par 3d6 Wassaïe-Wassaïes vengeurs, armés de lances et d'épées courtes qui ont auparavant remis tous les pièges en place.

## ACTE V : LE RETOUR

### Scène 1

Pendant les 12 jours que dure le voyage, les aventuriers ont le temps de se remettre de leurs émotions et éventuellement de choisir à qui ils vont remettre le Sceau. S'ils reviennent sans lui, cela est regrettable pour les PJ placés sous l'effet d'une quête magique. Enfin les personnages arrivent à Jalowy.

### Scène 2

Première solution : ils donnent le Sceau au vieux Sklonny qui les récompense de 70 pièces de platine et de trois gemmes de 100 pièces d'or par PJ. Sklonny les remercie et va à toute hâte s'enfermer dans son labopratoire en serrant entre ses mains une amulette de bois ciselé.

Deuxième solution : ils donnent le sceau à Scwale. Celle-ci les récompense de 150 pièces de platine et de deux gemmes de 500 pièces d'or par PJ. Elle les remercie et part à toute hâte s'enfermer dans ses appartements en serrant fébrilement son amulette.

## ACTE VI : L'ENVERS DU SCEAU

### Scène 1

D'autres temps, d'autres lieux. Jadis *Koniek, le dieu Caméléon*, régnait sur le plan supérieur des hybrides. Sa cruauté et son anarchie lui apportaient de plus en plus de fidèles, faisant croître en cela ses pouvoirs de jour en jour, car les dieux sont issus de la rémanence des prières. Mais par un jour de grand sacrifice cataclysmique qu'il avait décidé de s'offrir, Koniek prit conscience de l'existence d'un culte qui s'opposait au sien, lorsque des milliers de paladins à tête d'oiseau assaillirent sa forteresse pour le plonger, lui le dieu Caméléon, dans les limbes de l'oubli.

Il eut beau terrasser une dizaine de titans et plusieurs divinités, alliés des paladins, il n'en fut pas moins rejeté de son plan originel et se retrouva prisonnier d'un plan où nul ne croyait en lui. Tous les passages astraux lui furent interdits par de puissantes bénédictions et scellés mystiquement. Alors il sut qu'il allait mourir car personne dans son monde d'exil forcé ne croyait en lui et toutes ses tentatives de prêches se soldèrent par des échecs retentissants.

Le mal, la perfidie et l'animosité qui étaient en son être empoisonnèrent les terres bien des lieux autour de lui et Jalowy devint un désert. Voyant ses pouvoirs décliner d'année en année, il s'enferma dans une haute tour à l'abri du regard des hommes. Là il se

# Actuellement en vente :

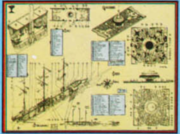
GRAAL




## Spécial N°1

## *Le Vaisseau Monde*

**Campagne non-officielle**
**pour STORMBRINGER et AD&D**



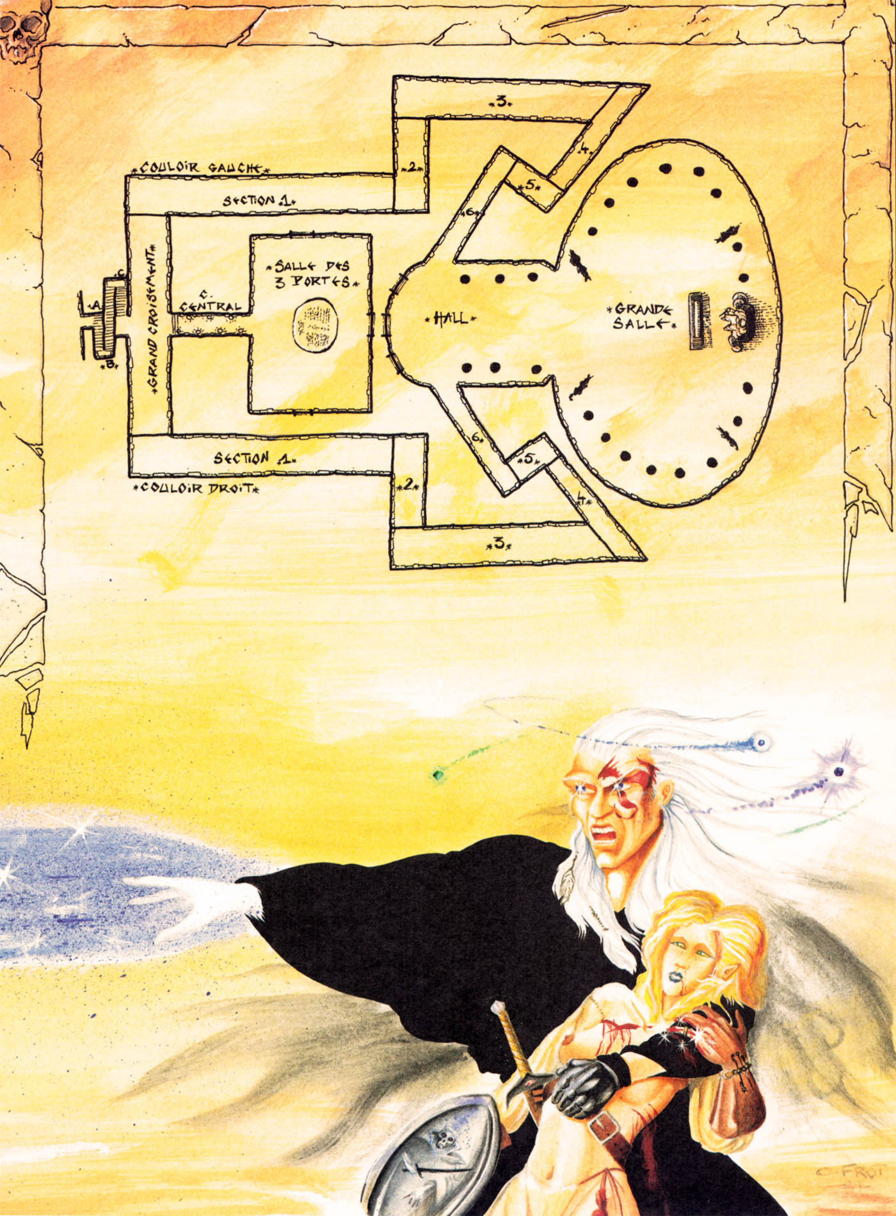
Ce spécial N° 1 contient :

- 4 scénarios
- de nombreuses aides de jeu richement détaillées
- 1 poster en couleur

**En vente uniquement en magasin**

GRAAL
Socomer *Editions*
Vente au numéro
35, rue Simart
75018 PARIS

Timbrez
ici
Merci



COULOIR GAUCHE
SECTION 1
2
3
4
5
6
A
B
C
GRAND CROISEMENT
C. CENTRAL
SALLE DES 3 PORTES
HALL
GRANDE SALLE
6
5
4
3
2
SECTION 1
COULOIR DROIT

mit à chercher dans les secrets de la création la solution de son retour sur son plan d'origine où, pendant ce temps, son culte déclinait faute d'apparitions et de malediction de plus en plus rares de ses clercs.

Puis après avoir disséqué la trame intrinsèque de toutes choses, en prenant garde à ne pas éveiller la colère des divinités locales, il découvrit l'existence d'un trésor caché : des passages secrets entre les plans qu'utilisaient jadis toutes les Plaies, Démons et autres Maledictions vivantes pour détruire et répandre le mal. Ces passages créés par les Démiurges (dieux créateurs) pour le bien de l'Univers faillirent causer sa perte. Ils les fermèrent par un sceau mystique qu'ils placèrent dans une forteresse imprenable, bien plus dangereuse encore pour les créatures enchantées et mystiques que pour de simples mortels. Mais bien des siecles s'étaient écoulés lorsque Koniek fit sa découverte, ses pouvoirs étaient presque épuisés. S'il allait chercher lui-même le Sceau il n'aurait plus la puissance nécessaire pour ouvrir le passage secret vers le monde des hybrides.

Alors il fit naître par des sorts de rêve le désir de trouver le Sceau dans l'esprit de Sklonny, vieux sage du royaume de Jalowy. Koniek créa spécialement pour lui la légende de la malédiction pastorale et lui fit parvenir des images du parcours à prendre et du texte de la stèle, pour qu'il se rende à la forteresse et ne soit pas assailli par le doute. Sklonny dessina la carte et fit part de ses connaissances divines au conseil de Jalowy. Aussi Koniek fit naître par la même méthode le désir de retrouver le Sceau dans l'esprit de Scwale, pour s'assurer plus de chances de succès. C'est à ce moment là que des aventuriers arrivèrent à Jalowy... Koniek observa, confiant et amusé par la tournure des événements, il se replongea dans la préparation de l'ouverture du Sceau.

### Scène 2

Une fois en possession du Sceau, Scwale (ou Sklonny) brise son amulette car cela lui a été inculqué dans les Rêves. Alors se produit le sort inversé d'*Asile* (prêtre 7°). Koniek apparait, tue le PNJ et récupère l'objet. Par un *rappel* il retourne instantanément dans sa tour et continue son labeur. Au même moment la mort frappe l'autre PNJ. Peu de temps après se produisent des événements forts étranges :

Pendant qu'ils payent quelque chose ou qu'ils marchent, les pièces de platine des PJ qu'on leur a remis en paiement deviennent du plomb fondu et les gemmes du verre en fusion, qui causent de 1d4 à 1d12 de dégâts suivant leur emplacement. En ville, le haut de la tour de Koniek explose et apparait au-dessus, dans le ciel, une porte ressemblant au Sceau de Maleton, alors que des nuées d'orage et d'obscurité s'amoncèlent au-dessus de la cité.

La tour est distante de 15 minutes de course, ou sept à cheval, de l'endroit où sont les PJ. Elle est protégée par 40 gobelins, guerriers 1°, qui attendent dans la cour pour empêcher l'arrivée d'éventuels malvenus pouvant troubler le travail de leur bienfaiteur. Haute de quatre étages, ses premières marches sont protégées par des *Pierres Acérées*. Le deuxième étage est protégé par deux clercs 5° (Ali : LM) empêchant l'accès aux étages supérieurs. Le troisième et le dernier étage sont déjà la proie des flammes et des créatures empruntent déjà les passages ouvert par Koniek .Il y a six squelettes, deux goules, trois Ghasts et un spectre prêts à se repaitre de quelques aventuriers, à tout hasard.

En haut sur sa plate-forme, le dieu s'apprête à passer la porte menant à son plan. Il lui a fallu pour ouvrir le passage empaler 10 adolescentes et 10 adolescents dont les corps vidés de leurs entrailles dessinent un macabre chemin vers sa gloire. Plusieurs ghasts et apparitions se disputent les victimes dans le vent et l'obscurité embrasée de la tempête naissante. Lorsque Koniek passe le sceau, les PJ ont 1d4 rounds pour décider de le suivre ou non. Au bout de ce temps toutes les créatures vivantes se trouvant sur la plate-forme sont aspirées par le sceau qui disparait :(jet de protection contre les sorts -2, si le MJ le désire).

### Scène 3

Des steppes désertiques au ciel violet. Koniek et les PJ sont allongés pae terre, sans le Sceau. Tous sont forts affaiblis. Du sang coule de la gueule et des serres du dieu monstrueux. Dans un dernier effort (il ne lui reste que 22 PV à cause de ses incantations) il se défend contre les PJ à l'aide de quelques sorts et de shurikens rouillés. Il meurt de toute manière, en râlant : *"Enfin chez moi... Je vous maudis étrangers !"*

***Olivier Frot***

## TECHNIQUE

**L'homme à la mine patibulaire :** combattant spécialiste 6° / PV:65 / Ali:LN / CA:4 / TACO tous bonus calculés: 12 / Attaques:3/2rounds / Dégâts: 1d8+4 / Force:17 / Epée longue +1.
**Son lieutenant :** magicien évocateur 6° / PV:2O /Ali:LB /Sorts :5-3-3. Livre de sorts : 1°niveau : bouclier/ mains brûlantes/ projectile magique/ tour mineur/ vaporisation colorée. 2°niveau: invisibilité/ levitation/ toile d'araignée/ Protection contre les tours mineurs 3°niveau : boule de feu / dissipation de la magie/ flèche enflammée/ lenteur/ rafale de vent.
**Ses hommes :** guerriers 2°, force minimum 16, CA : 6. Brigandines, casques, épées longues

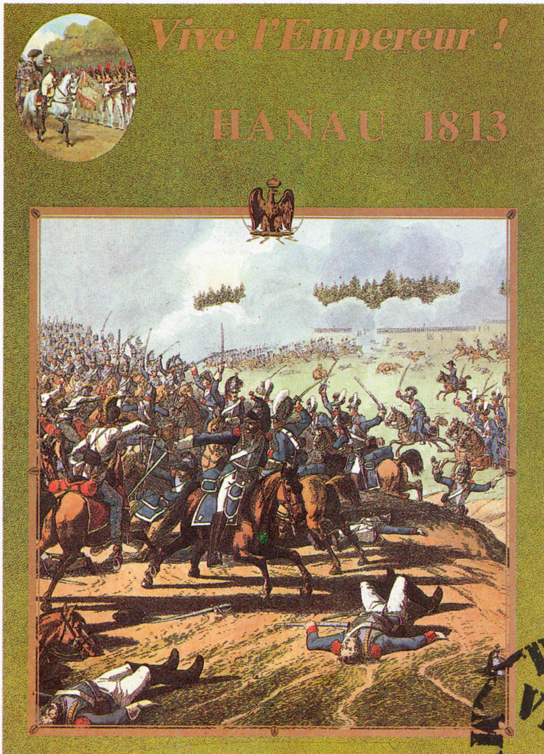
**Koniek, le Dieu Caméléon :** Prêtre 14°, Transmutateur 13° / AC:O / Ali:CM / Armes : shurikens +1 ; +4 contre les LB / C'est un dieu, il est l'essence de son propre pouvoir et n'a donc pas besoin de symbôle, composants et autres livres magiques pour lancer ses sortilèges. Il lui reste après le passage du Sceau 10 niveaux de sorts.

**Les deux mercenaires de la guilde des eaux :** - l'homme : magicien 9° ; guerrier 8° ; humain ; PV : 60 ; ALI : LN ; CA : 2 ; TACO tous bonus calculés : 10 ; Force : 18 ; Int : 16 ; Sag : 13 ; Cons : 17 ; Dext : 11 ; Char : 10 ; Epée longue : +2 ; Bracelets : CA : 2 ; une potion de résistance au feu, une potion de soins des blessure graves, livre de sort, niveau 1, charme personnes, chute de plume, identification, tour mineur. Niveau 2, connaissance des alignements, ESP, Invisibilité. Niveau 3, alignement d'emprunt, boule de feu, monture fantôme. Niveau 4, mur de glace, terreur. Niveau 5, rêve.
- la femme : guerrière spécialiste 11° niveau, Elfe ; PV : 74 ; Ali : LE ; CA : 2 ; TACO tous bonus calculés : 8 ; Force : 16 ; Int : 11 ; Sag : 9 ; Const : 17 ; Dext : 19 ; Char : 15 ; Ambidextre spécialiste du cimeterre et de l'épée courte ; Cimeterre +1 : dégâts 1d8+4 ; Armure à bande +2; épée courte +1 : dégâts 1d6+4 ; une potion de soins légers.

**Sklonny :** prêtre de l'agriculture 14°. F : 9, I : 17, S : 16, D : 13, Co : 10, Ch : 18. PV : 47, Ali : NB, CA : 4. Possède son symbole et ses composants, des bracelets CA 4, un fléau +3 et une amulette en bois ciselée (donnée par Koniek).
**Scwale :** paladin 14°. F : 17, I : 14, S : 14, D : 15, Co : 16, Ch : 17. PV : 86, Ali : LB, CA : 0. Possède un espadon +4 de défense, une épée longue +2 de feu et une amulette en bois...

**Wasaïe-wasaïes :** F : 14, I : 8, D : 18, Co : 8. DV : 2, CA : 6, TAC0 : 18. Taille : 77cms, poids : 10kgs. Se déplacer silencieusement : 75%, se cacher dans l'ombre : 85%, détecter les bruits : 45%, grimper : 99%.

# VIVE LES JEUX !




DEJA AU VIRGIN MEGASTORE

Virgin

MEGASTORE

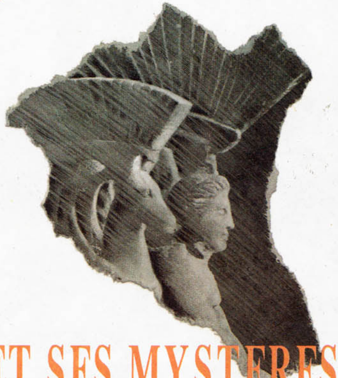
52—60 AV DES CHAMPS ELYSEES PARIS
OUVERT TOUS LES JOURS JUSQU'A 24 H.

**JEUX DE ROLE, FIGURINES, WARGAMES, JEUX DE PLATEAU, JEUX CLASSIQUES**

***Le récit épique de l'Illiade a traversé les siècles et a porté la guerre de Troie au rang de mythe. Entrez donc dans la légende, à la suite d'Achille, Hélène, Pâris et les héros antiques...***



# GENDE DE TROIE



## TROIE ET SES MYSTERES

Troie n'est pas une ville mais neuf villes, toutes détruites au cours des âges par un quelconque cataclysme et toutes bâties, à la mode des poupées russes, sur les décombres de la cité précédente. La butte d'*Hissarlik* sur laquelle s'élève Troie est tout autant formée de vestiges accumulés sur plus de deux millénaires que d'un faible relief naturel - propice à la défense contre des envahisseurs venus de la mer - et au sommet duquel fut créée la première ville de Troie.

Si cette première cité n'a guère laissé de traces dans le sol ou la mémoire des peuples, la deuxième, une citadelle cernée de solides remparts et élevée vers 2600 av JC, doit sa célébrité au fait que Schliemann (le découvreur de Troie) y exhuma son fabuleux "trésor de Priam". La fin violente de la citadelle, dévastée par un incendie d'origine probablement criminelle, a pu un moment faire croire qu'il s'agissait bien là de la cité chantée par l'aède aux yeux éteints (Homère pour ceux qui ne suivent pas). Trois nouvelles villes baptisées avec un bel esprit de suite Troie III, Troie IV et Troie V, vont se succéder à l'intérieur des fortifications jusqu'en 1900 av JC.

La ville qui fut alors bâtie (et baptisée, pour des raisons qui dépassent l'entendement des pauvres humains que nous sommes Troie VI) quadrupla brusquement de superficie. Une seconde enceinte aux murs cyclopéens entoura la citadelle au pied de laquelle prospéra une petite bourgade. Cette expension fut provoquée par l'invasion d'un peuple de cavaliers (il est souvent précisé dans l'Illiade que les Troyens sont des "dompteurs de cavales"). Troie VI connut une période de paix relative pendant plus d'un millénaire, jusqu'en 1300 av JC. Les générations se succédaient, paisibles, pour le plus grand malheur des archéologues qui pour distinguer les infimes variations des habitations et des poteries durent créer une nouvelle classification en Troie VIa, Troie VIb, Troie VIc et ainsi de suite jusqu'à h... Par chance Troie VIh fut détruite par un violent incendie et on a pu alors passer à Troie VII. La destruction par le feu de cette cité et une troublante similitude de dates fit alors croire que l'on avait bien cette fois découvert la ville connue du barde achéen aux yeux morts qui chante si bien le funeste courroux d'Achille (Homère).

Il est vrai que Troie VI, pour l'époque, aurait pleinement justifié l'admiration des poètes. Le fini de ses murailles et le nombre de ses portes (une bonne demi-douzaine alors que les cités grecques n'en comptaient qu'une) la distinguait, à son avantage, des villes contemporaines. Malgré ces fortifications imposantes, Troie ne donnait en aucune manière l'impression d'une ville menacée, sur une défensive prudente. Les maisons y étaient vastes, de taille imposante, séparées de leurs voisines par des ruelles spacieuses. La terrasse inférieure, au pied des remparts extérieurs était dégagée de tout bâtiment, formant une sorte de boule-


Krystal
ORIFLAM

vard périphérique où pouvait se rencontrer la population. Le nombre réduit des habitations ainsi que leurs dimensions respectables peuvent nous laisser supposer que seule une certaine élite demeurait dans la ville, le gros de la population devant résider dans les campagnes avoisinantes. L'économie de la cité reposait sur l'élevage de chevaux et de bétail ainsi que sur une importante industrie du tissage. Le commerce avec la Grèce était florissant à en croire le nombre important d'objets de luxe grecs trouvés dans les ruines.

## LA TROIE HOMERIQUE

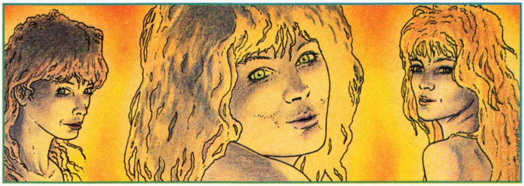
Les Achéens (les Grecs) furent-ils donc responsables de la destruction de cette cité ? On le crut pendant longtemps et certains - dont les neurones ont disjoncté - le croient encore. Pourtant l'archéologie a montré que si un incendie détruisit soudainement la ville et si nombre des habitations s'écroulèrent alors, aucun squelette ne fut découvert dans les décombres. En outre, la cité fut aussitôt relevée par ses habitants - ce qui ne correspond pas vraiment avec le génocide perpétré par les vainqueurs. Troie VI a donc été détruite selon toute vraisemblance par un violent tremblement de terre (qui a eu l'incendie pour conséquence) précédé de secousses sismiques suffisamment menaçantes pour inciter les troyens à gagner la campagne en attendant la fin du cataclysme. La guerre de Troie est-elle donc un pur fantasme ? Rassurez-vous, non... Il y a bien eu des pillages, des viols, des massacres, des déportations, des duels homériques, enfin tout ce qui rend la vie si douce en ces temps reculés.

En effet, une nouvelle ville, baptisée poètiquement Troie VIIa, fut relevée des décombres. Si elle s'inscrit dans la continuation directe de la cité précédente, toute splendeur, toute trace de paix ou de prospérité ont disparu. Les superstructures des murailles sont plus ou moins restaurées (mais certaines portes sont condamnées), on répare tant bien que mal les murs des habitations et tout l'espace enclos se remplit de petites maisons à une pièce, d'une superficie de cinq à dix fois inférieure à celle des demeures de Troie VI et bâties avec les matériaux récupérés dans les décombres. Ces maisons aux murs mitoyens communiquent entre elles par des réseaux d'impasses étroites et sinueuses. La particularité de cette cité tient à ce que chaque maison contient désormais de une à vingt jarres de dimension respectable (entre 1.75m et 2m de haut; de 1m à 1.25m de diamètre) pro-

# LA GUERRE DE TROIE : LE MYTHE

Afin de comprendre les allusions dont cet article est truffé, il faut se rappeler l'histoire telle qu'Homère et d'autres l'ont contée. Vous connaissez sûrement des bribes de ce récit, mais le voici du début à la fin :

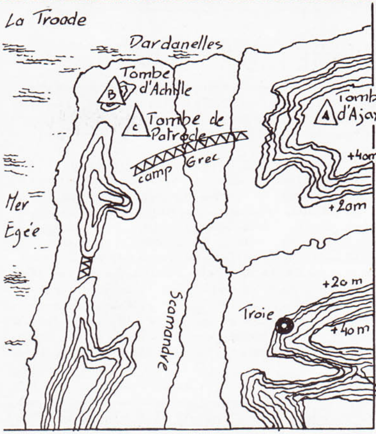
**Le jugement de Pâris :** A l'époque où Zeus régnait sur le monde, la discorde éclata entre trois grandes déesses : Héra, la femme de Zeus, Athéna la vierge guerrière et Aphrodite, déesse de l'Amour. Chacune prétendait être la plus belle. D'un commun accord, elles demandèrent au troyen Pâris de les départager. Les déesses tentèrent de circonvenir leur juge. Héra lui promettait le pouvoir, Athéna la gloire des armes. Mais ce fut la déesse de l'amour que désigna Pâris. Aphrodite lui avait promis la plus belle femme du monde et dans une certaine mesure, elle tint parole. La plus belle des femmes était mariée à Ménélas, roi de Sparte. Pâris vint chez ce dernier et reçut l'accueil généreux que les Grecs accordaient à tous les voyageurs. Mais il enleva Hélène, la femme de Ménélas, dont la beauté n'avait pas d'égale et que l'on disait fille de Zeus. Il l'enleva au mépris des lois de l'hospitalité et l'emmena dans sa patrie. Hélène était consentante et les Troyens refusèrent de la rendre à Ménélas lorsqu'il vint la réclamer.



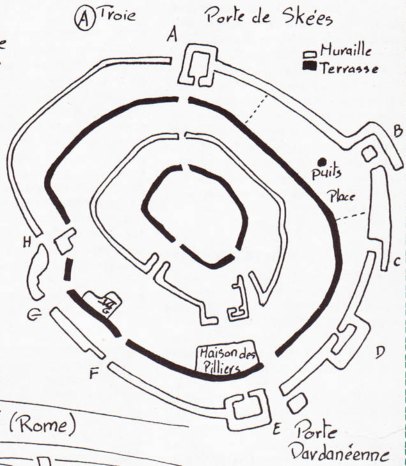
**Le serment des Grecs :** Or, les chefs grecs s'étaient engagés à secourir le roi de Sparte si sa femme était enlevée. Ils tinrent parole et unirent leurs forces sous le commandement du frère de Ménélas : Agamemnon. La flotte comptait mille vaisseaux et l'armée rassemblait les plus fameux guerriers du temps : Achille, Ulysse, Ajax... Pour obtenir des vents favorables au départ, Agamemnon dût sacrifier sa fille aînée. Les Grecs enfin cinglèrent vers Troie et assiégèrent la ville. La guerre dura neuf longues années. Dès le commencement, le sort funeste de Troie était fixé par le destin. Cela n'empêchaient pas les dieux de tenter d'influencer le combat. Aphrodite protégeait Pâris. Hélène et Athéna, qui avaient la rancune tenace, soutenaient les Grecs

**La colère d'Achille :** L'Illiade d'Homère raconte un bref épisode de la guerre : Achille a reçu une captive comme part de butin. Cette femme, Briseïs, il l'aime "bien qu'il l'ait acquise à la pointe de la lance". Agamemnon la lui enlève en profitant de sa position de chef. Achille entre dans une terrible colère. Il se retire sous sa tente et refuse de combattre. En l'absence du meilleur des Grecs, les Troyens prennent l'avantage. Leur champion Hector massacre les envahisseurs et les repousse jusqu'à leurs vaisseaux. Achille n'accepte de reprendre le combat qu'au moment où son meilleur ami tombe sous les coups d'Hector. Le champion grec abat le Troyen après un farouche combat et l'Illiade s'achève sur les funérailles d'Hector.

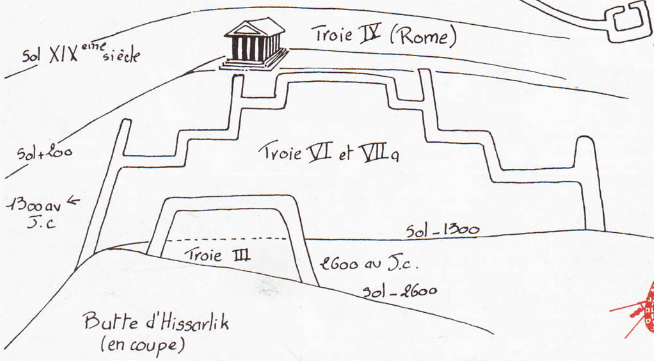
**La chute de Troie** D'autres poèmes disent comment Pâris tua Achille d'une flèche traîtresse. Cela n'empêcha pas les Grecs de prendre finalement la ville grâce au stratagème d'Ulysse. On sait comment les troupes firent entrer dans leur rempart le fameux cheval qui portait leur ruine dans ses flancs. En prenant la ville , les Grecs massacrèrent avec tant de sauvagerie que les dieux s'en irritèrent. Une tempête dispersa les navires des vainqueurs sur le chemin du retour. Avant de rejoindre sa patrie, chacun dut payer d'une longue errance les crimes dont il était souillé. Le périple le plus fameux est celui d'Ulysse, qui inspira l'Odyssée. Moins connue peut-être est l'histoire du seul prince troyen qui échappa au massacre, Enée : une navigation hasardeuse le conduisit d'Afrique en Italie, où il fonda Rome



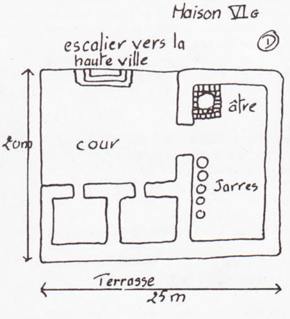
La Troade
Dardanelles
Tombe d'Achille
B
Tombe de Patrocle
C
Tombe d'Ajax.
A
camp Grec
+40m
+20m
Mer Egée
Scamandre
+20 m
Troie
+40m

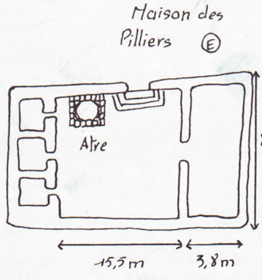
A Troie
Porte de Skées
A
Muraille
Terrasse
B
puits
Place
H
C
VI G
G
D
Maison des Pilliers
F
E
Porte Dardanéenne

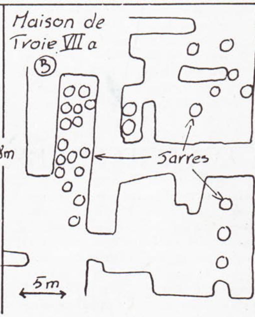
Troie IX (Rome)
Sol XIX eme siècle
Sol +200
Troie VI et VII a
1300 av J.c
Sol -1300
Troie III
2600 av J.c.
sol -2600
Butte d'Hissarlik
(en coupe)

Maison VI G
D
escalier vers la haute ville
âtre
20m
cour
Jarres
Terrasse
25m

Maison des Pilliers
E
Atre
8m
15,5m
3,8m

Maison de Troie VII a
B
Jarres
5m

GRAAL
Socomer *Editions*
Service abonnement
35, rue Simart
75018 PARIS

Timbrez
ici
Merci

# GRAAL

## Rejoignez la légende du GRAAL et offrez-vous un an d'éternité.




- Vous serez sûr de ne manquer aucun numéro.
- Vous êtes garanti contre toute hausse des prix en cours d'année.
- Vous économisez trois mois de lecture gratuite.

**ABONNEZ VOUS**

**RENVOYEZ DES AUJOURD'HUI LE BULLETIN CI-CONTRE**



fondément enterrées dans le sol de façon à ce que seuls 5 à 6 cm de ces "pithoi" dépassent de la terre. Les pierres plates qui couvraient ces jarres formaient ainsi une sorte de plancher susceptible, dans de rares occasions, de s'effondrer sous le poids des habitants.

La construction de Troie VIIa semble correspondre à un double but : permettre la constitution de réserves importantes à l'intérieur des murailles et laisser le plus de place possible à une importante population. Ces choix trahissent la nouvelle faiblesse et la pauvreté de Troie qui à cette époque se prépare à l'avance à soutenir un siège. Cette politique démontre aussi que l'invasion des Achéens n'a pas été un événement isolé, même si elle a mis un point final, pour des raisons évidentes, aux assauts qu'a dû subir la ville aux XIII° et XII° siècles avant notre ère.

Les causes réelles de l'attaque des Grecs et du siège de la ville restent inconnues. On a longtemps parlé de rivalités politiques ou commerciales, mais Troie ne représentait plus alors une menace ni n'offrait une opposition quelconque aux visées expansionnistes des Achéens. Le sac de la ville doit s'incrire plutôt dans le cadre d'opérations de pillages ou de razzias lancées par les Grecs contre les peuples voisins plus pacifiques (comme les Crêtois) ou mis à mal par un cataclysme naturel (comme les Troyens).

La science a retrouvé les preuves de la prise et de la destruction de la Troie de l'Illiade. Si les traces d'incendie y sont moins frappantes que dans la ville précédente (il restait peu de choses à brûler), les squelettes au crâne meurtri trouvés dans les ruines témoignent de la destruction par le fer de la population locale. Le génocide dont ont été victimes les Troyens explique aussi que les prochains habitants du site ne présentent plus le moindre trait commun avec leurs prédécesseurs. Par la suite, Troie VIIb, VIII et IX seront successivement peuplées par des Grecs, sous Alexandre, et des Romains avant que les ténèbres de l'Histoire n'ensevelissent dans un passé légendaire cette cité qui avait souffert si souvent de la folie des hommes. Bon, après une chouette phrase comme ça, je me repose une minute et on reprend bientôt.

## GUIDE DE LA VILLE

La Troie homérique est tout aussi grise, triste et décapite que la banlieue parisienne, sans même connaître cette folle vie intellectuelle si typiquement française qui anime les communes les plus démunies (Noisy-le- Sec, pour ne citer qu'elle...). Il se dégage de ces fortifications mal reconstruites, de ces impasses tortueuses, de ces pauvres maisons (d'où émergent parfois les vestiges des époques passées), une impression oppressante de misère et de peur.

La ville s'étage, au sommet d'une butte, en quatre terrasses concentriques encloses dans deux murailles qui délimitent la citadelle (où demeurent le monarque et les familles dirigeantes) et la cité. La butte s'élève vers l'est en pente douce et s'achève à l'ouest par un abrupt (entre les portes A et F) qui interdit pratiquement tout assaut de ce côté là. Même en temps de paix, des sentinelles restent postées sur les murailles occidentales pour signaler l'arrivée de bateaux inconnus.

**1) La muraille extérieure :** longue d'environ 650 mètres, elle est percée de nombreuses portes dont certaines, du côté de l'abrupt (G-H), sont trop étroites pour laisser passer les chars de guerre. Les portes principales sont, au nord, la *porte de Skées* et au Sud, la *porte Dardanéenne*. De ces portes, de larges artères grimpent jusqu'à la terrasse supérieure.

Le système de fortification est évidemment plus imposant vers l'est où les défenses naturelles sont les plus faibles. On y distingue plusieurs portes à chicane (B-C-F) et un ensemble de tours (A-D-E). Malgré l'aspect rudimentaire du tout, l'absence de matériel de siège dans la Grèce de l'âge de bronze rendait la cité quasiment imprenable - sinon par la ruse.

**2) La terrasse inférieure :** jadis vide de toute habitation, elle est maintenant occupée par de petites maisons aux murs grossiers et aux toits de chaume. Le croquis B montre trois de ces maisons composées d'une ou deux pièces ainsi que l'emplacement des jarres enterrées dans le sol. Le croquis C est lui un plan d'un quartier de cette ville, situé à proximité de la porte C. La zone délimitée par les pointillés formait une longue place vide d'habitation et plantée de quelques arbres. On y trouvait le seul puits de la ville.

**3) La terrasse médiane :** elle est située au pied des remparts de la citadelle. On y trouve les mêmes petites habitations mais aussi quelques demeures de Troie VI qui, ayant sans doute bien résistées au tremblement de terre, ont été réoccupées par la suite. Mais au lieu d'appartenir à une même famille, les bâtiments ont dû être partagés entre plusieurs foyers. La maison VIG est caractéristique de ces demeures composées de plusieurs pièces (croquis D). On y a découvert plusieurs jarres dans la plus grande. La *Maison des Pilliers* faisait jadis partie du système défensif de la ville. Elle devait abriter une petite garnison ainsi qu'un arsenal destiné à la protection de la porte Dardanéenne. Par la suite, elle a été utilisée à des fins civiles ; les petites pièces situées à l'ouest servant de lieux d'habitation (croquis E). La vision de ces grandes

## UNE ECONOMIE DE TROC

Dans tout bon jeu de rôle, tout s'achète et tout a un prix. Une dague vaut 6.PO ; un repas dans une auberge, 3 ; un philtre magique, 15... Pourtant toutes les civilisations ne connaissent pas l'argent et doivent recourir au troc comme monnaie d'échange. La valeur des objets échangés peut alors s'évaluer en boeufs. Un bassin n'allant pas au feu et orné de fleurs vaut un boeuf, une femme experte en maints travaux en vaut quatre (je l'ai essayée, elle ne les vaut pas...), des armes de bronze sont estimées à neuf boeufs, un grand trépied à douze, des armes en or à cent. Le problème avec un tel système est qu'il sera difficile à vos héros de se faire suivre par un troupeau de bovins surtout s'ils désirent entrer discrétement dans une forteresse avant d'acheter des renseignements à un traître.

Si le boeuf est l'unité qui permet d'exprimer le prix d'un objet, il existe heureusement des modes de paiement plus commode : *"Les Achéens aux têtes chevelues vinrent acheter du vin, les uns avec du bronze, les autres avec du fer étincelant, ceux-ci avec des peaux, ceux-là avec des boeufs sur pied, d'autres enfin avec des prisonniers"*. Cette citation montre que si les Grecs ignoraient les pièces de monnaie, ils payaient avec du métal sous d'autres formes (lingots, bracelets ?).

Pour AD&D : voici quelques chiffres qui aideront les joueurs à gérer leur fortune : unité de troc = un boeuf = 20 pièces d'or.

Si cette unité vous semble trop forte, faites comme les anciens celtes et utilisez ses sous-multiples : le demi boeuf et le quart de boeuf. Si les PJ paient avec un objet de métal, estimez son poids en pièces d'or. On convient qu'à poids égal, l'or vaut dix fois plus que l'argent, cent fois plus que le cuivre ou le bronze et deux fois moins que le fer

## LES JEUX FUNERAIRES

Bien que l'idée puisse paraître surprenante de nos jours, les anciens Grecs et Romains avaient pour coutume d'organiser lors des funérailles de personnes qui leur étaient chères, des jeux funéraires. Dans l'Illiade, Achille met sur pied lors de la crémation de son bien-aimé Patrocle, des mini-olympiades auquelles participent tous les chefs grecs. Huit épreuves sont au programme :

- la course de chars.
- le pugilat : ancêtre de la boxe où les adversaires enroulent leurs poings dans des lanières de cuir.
- la lutte harassante : proche de la lutte gréco-romaine.
- la course de vitesse.
- le combat à l'épée : avec des armes véritables et jusqu'au premier sang.
- le tir à l'arc : sur une colombe attachée à un mât.
- le lancer du poids où le prix est le bloc de fer brut que les concurrents doivent essayer de projeter le plus loin possible.
- le lancer du javelot.

Les prix sont fournis par l'organisateur et varient selon l'importance symbolique accordée à chaque épreuve. Les prix reservés aux premiers de la course de chars sont : une femme et un trépied pour le premier, une jument pleine pour le deuxième, un chaudron, deux talents d'or et un vase à deux anses pour les suivants. De tels jeux peuvent être le moyen pour des PJ d'entrer en possession de certains objets qu'il leur serait impossible de se procurer autrement

bâtisses autour desquelles s'agglutinent les masures plus récentes ; le spectacle de ces pauvres gens vivant dans des vestiges d'une splendeur qu'ils ne connaissent plus devraient permettre aux MJ astucieux de tirer des effets très moralisants ou très amusants selon votre humour du jour.

**4) La citadelle** : il ne reste plus aucune trace des constructions qui s'élevaient sur les deux terrasses supérieures. Le peu qui avait échappé à l'oeuvre civilisatrice des Romains ne fut pas épargné par Henry "Destroy" Schliemann (plus de détails sur ce personnage dans le prochain numéro). En suivant les indications de l'Illiade, il est possible de reconstituer de manière vraisemblable l'acropole de Troie.

Sur la troisième terrasse se dressent les demeures de l'aristocratie. Les plus vastes sont la maison d'*Hector* et celle de *Pâris*. Ces habitations (une dizaine) sont plus grandes et mieux décorées que celles de la terrasse inférieure. En outre la plupart possèdent un étage et de petites dépendances (atelier, cellier). Aucune construction postérieure au séïsme n'ayant été établie dans la citadelle, ces villas sont séparées les unes des autres par de large rues dallées.

### LE PALAIS DE PRIAM

Cet immense bâtiment occupe la quasi-totalité de la terrasse supérieure. Il est le centre de la vie diplomatique, religieuse et politique de la cité. Devant lui s'étend, en demi-cercle, une vaste place dallée et ornée de quelques statues. Là se réunit la population pour écouter un discours royal ou assister au culte rendu à *Athéna*. Le séisme n'a pas épargné le palais. Si le bâtiment central, à un étage, a été parfaitement restauré, les bâtiments périphériques, en rez-de-chaussée, ont été laissés à l'abandon, à l'exception de quelques maisons à droite du palais.

**1) La salle du trône ou domos** : à la droite du trône du roi (a), deux trous creusés dans le sol et réunis par une gouttière (b) permettent au souverain de procéder à des sacrifices sans avoir à se rendre au temple (le sang des victimes s'écoulant dans le sous-sol par le biais de la gouttière). Entouré de quatre colonnes de marbre (les seules du palais, les autres sont en bois sculpté), l'âtre (d) est une large demi-sphère creusée dans le sol et doublée d'une épaisse couche de plâtre peint. A toute heure du jour et de la nuit, un feu y reste allumé.

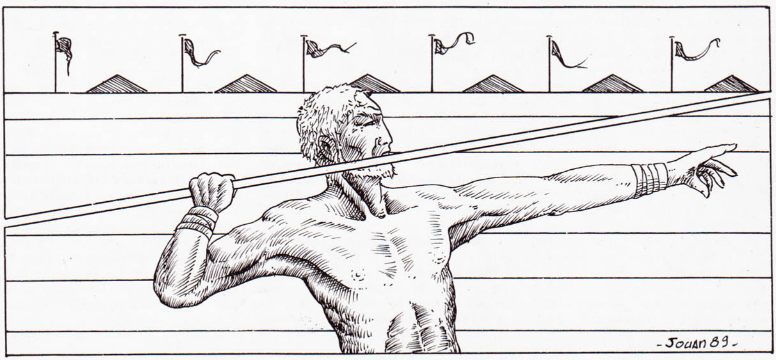
**2) L'antichambre** : bordée des deux escaliers (f) qui rejoignent l'étage. Sur une estrade en (e) se dresse un garde en arme.

**3) Cour intérieure** à ciel ouvert bordée de portique en bois.

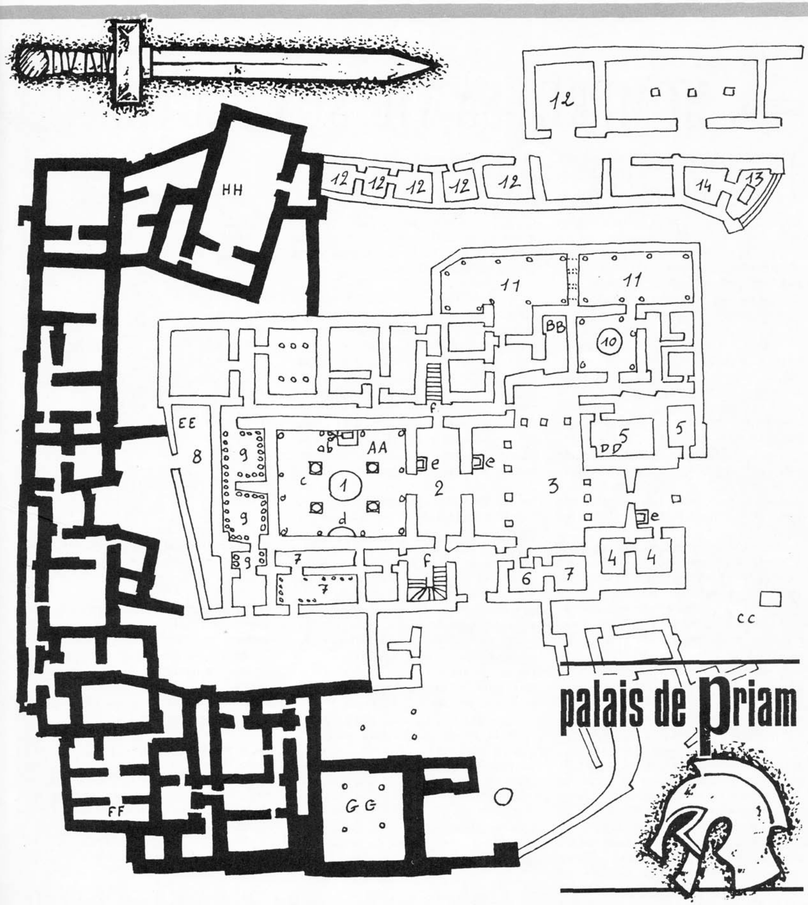
**4) Les archives du palais** : gravées sur des tablettes d'argile séchée.

**5) Les salles des gardes** attachés à la surveillance du palais.

**6) La salle d'attente** où sont reçus les invités d'importance avant d'être introduits auprès du roi.



# palais de Priam




**7) Les celliers :** réserves de pain, de viande séchée, de fruits...

**8) La cave** (no comment)

**9) Les réserves de jarres** contenant de l'huile ou des céréales.

**10)** Cette salle qui rappelle celle du trône est le centre des **appartements de la reine**.

**11) Cours à ciel ouvert** plantées d'arbres et de fleurs (jardin de la reine).

**12) Ecuries**, ateliers de réparation des chars.

**13 - 14) Temple d'Athéna :** contrairement aux époques postérieures, les civilisations de l'âge de bronze ne possédaient pas de temples indépendants consacrés à la gloire des dieux. Les temples étaient alors de grandes chapelles qui faisaient partie intégrante du palais royal. Cela permettait à la foule d'adorer en même temps le dieu et le roi qui faisait office de maître des cérémonies religieuses. Les sacrifices sont effectués par le souverain ou le grand-prêtre en 13, bien en vue de la foule amassée devant le palais. La statue du dieu se trouve en 14.

Les bâtiments abandonnés (représentés avec des murs sombres) ne sont pas réellement en ruines. Leur aspect extérieur est presque aussi imposant que celui du bâtiment principal. Les murs sont debouts, bien que sales et rongés par une mousse minuscule. Le toit ne s'est effondré qu'en de rares endroits. Toutes les portes et fenêtres ont été murés. Tout accès vers l'intérieur est donc impossible.

# HOMERE : SA VIE, SON OEUVRE

La vie des grands créateurs est tissée de mystère. Shakespeare a-t-il réellement existé ? Molière a-t-il vraiment épousé sa fille ? Que fit Agatha Christie la semaine où elle disparut ? Que mangerai-je ce soir? Ces questions resteront longtemps sans réponses... Enfin j'espère pas trop, surtout pour la dernière.

Nul ne sait si Homère a existé mais on sait par contre qu'il est né à *Smyrne, Chios, Colophon, Salamine, Rhodes, Argos* et *Athènes*. Ce prodige fabuleux laissait bien présager de l'avenir du bambin. En fait, qu'un certain Homère ait existé ou pas, qu'il ait écrit ces deux poèmes épiques ou que ce nom ait été accolé à des ouvrages issus des traditions populaires, il reste que l'*Illiade* et l'*Odyssée* sont l'oeuvre de deux auteurs différents ayant rédigés leurs textes à plusieurs générations d'intervalle et que nous apellerons pour la commodité Homère I et Homère II.

Homère ou pas, le rédacteur de l'Illiade était un aède. L'aède était dans la Grèce antique une créature satanique, aveugle de préférence, qui passait ses journées à torturer cruellement une lyre ; les plus perfides d'entre eux, pour couvrir les cris déchirants de leur victime, braillaient de concert sous le prétexte spécieux de chanter les exploits d'Hercule, Ménélas, Ulysse ou quelqu'autre grand benêt. Les aèdes répandaient la terreur dans tout le voisinage. A la tombée de la nuit, ils pénétraient dans les demeures des riches en tirant profit de l'obscurité et chantaient au coin du feu jusqu'à ce qu'on leur jette quelques pièces pour qu'ils s'en aillent. Le jour, ils allaient sur les routes en frappant méchamment, de leur cannes d'aveugles, les malheureux cailloux qui se trouvaient sur leur chemin et ne pouvaient pas s'enfuir (je sais qu'il est cruel de rire ainsi des non-voyants et je prie tous les aveugles qui me lisent d'accepter mes plus humbles excuses). Transmise oralement d'un aède à l'autre durant bien des générations, l'Illiade fut rédigée vers le VIII° siècle avant notre ère parmi les colons grecs installés sur les côtes turques et désireux de prouver par ce texte leur droit sur ces terres étrangères.

## LA SOCIETE HOMERIQUE

La question se pose maintenant de savoir si le monde décrit dans l'Illiade est une reproduction plus ou moins fidèle de celui qui a vu la fin de Troie ou s'il ne reflète que l'univers contemporain d'Homère. Il faut savoir que plus d'un demi-millénaire sépare la chute de Troie (entre 1250 et 1183 avant notre ère) et sa mise en poème (-800) et que la Grèce a subi entre temps bien des péripéties :

Jusqu'à la fin du XII° siècle, la civilisation de la péninsule était dite "mycéenne". Les villes les plus importantes, que dominait, et de loin, *Mycène*, étaient les capitales d'autant de royaumes indépendants, déchirés continuellement par des querelles intestines. Chaque roi siégeait dans une lourde forteresse aux murailles gigantesques d'où il régissait ses terres par l'intermédiaire d'une bureaucratie omniprésente qui notait sur des tablettes d'argile les moindres transactions entre les individus, le nombre de la population, les ressources de chaque village...

Malgré leurs rivalités, les peuples achéens (le terme de "grec" ou d'"hélène" est largement postérieur) s'entendaient à merveille lorsqu'il s'agissait de monter des opérations de brigandage outremer. La pauvreté des terres ne suffisant pas à satisfaire les besoins des classes dominantes, celles-ci pirataient régulièrement les îles, puis la Crète, l'Asie (dont Troie) et même, semble-t-il, l'Egypte.

A la fin du XII° siècle - et donc peu de temps après la chute de Troie - un peuple nordique, les *Doriens*, eut l'idée de visiter la Grèce. Les Achéens, touchés par la bonne mine de leurs nouveaux amis, leur nombre et leurs grandes épées de fer qui brisaient si bien les petites épées en bronze des Mycéniens, les Achéens donc laissèrent les Doriens brûler leurs palais, ravager leurs champs et violer leurs femmes ou leurs petits garçons. La Grèce vit se multipier de minuscule sociétés guerrières conduites par un "héros", un chef militaire renommé, et connut, pendant de longs siècles, une anarchie permanente.



A partir du VIII° siècle, des cités importantes se développèrent. Des "tyrans" renversèrent, avec l'aide du peuple, les aristocrates en place, avant de laisser place progressivement à des régimes démocratiques.

Homère, contemporain de ces tyrannies, décrivait donc une société

## NOIR C'EST NOIR... L'ILLIADE

■ Homère chante la gloire des héros. Shakespeare dans *Troïlus et Cressida* nous montre l'envers de la médaille, le côté réaliste et méprisable du conflit. Les deux valeurs qui font avancer le monde, le dépassement (de soi ou des autres) et l'amour apparaissent sous leur vrai jour : d'ignobles fumisteries. Troïlus aime Cressida. Elle le lui rend bien et lui jure de répondre pour toujours à sa flamme. Hélas, la jeune fille doit aller comme otage dans le camp grec où elle se met aussitôt en ménage avec Diomède qui a une belle gueule et une grosse épée. Troïlus l'apprend avant d'assister au duel entre Hector et Achille. Contrairement à la version homérique, c'est Achille qui fuit le combat que lui propose Hector. Bien plus quand Hector, à la fin de la journée, laisse tomber ses armes pour se reposer un instant, Achille le surprend avec ses valets, refuse le duel, refuse que son adversaire puisse reprendre ses armes et ordonne à ses hommes de le mettre en pièces.

Troïlus, qui a perdu ses dernières illusions, comprend que les Troyens,

disparue depuis longtemps mais dont le souvenir restait vivace. Sa vision de l'époque mycénienne est un mélange de rêve et de réalité. Si l'on retrouve dans l'Illiade la trace d'objets caractéristiques de cette civilisation passée (comme le bouclier "grand comme une tour" d'Achille ou le casque orné de défenses de sanglier d'Ulysse), l'existence de structures bureaucratiques ou même de l'écriture a complètement disparu. Homère voit la société achéenne comme les scénaristes d'Hollywood ont vu le monde du roi Arthur : en ne s'attachant qu'à des traits "typiques" et caricaturaux et en ignorant la nature réelle de cette civilisation.

Un exemple frappant des erreurs homériques : les Mycéniens combattaient en chars et cette cavalerie lourde jouait un rôle prépondérant dans les stratégies de l'époque. Homère qui connaît l'existence de ces chars mais qui ne peut en deviner l'usage, les réduit à un simple moyen de transport. Comme si les conducteurs de chars russes ou allemands descendaient brusquement de leurs blindés pour se battre à coup de crosses d'armes !

Homère décrit une société "idéale" où les chefs de guerre coulent des jours heureux sans ce soucier d'autre chose, entre deux beuveries, que de tripoter leur voisine et d'égorger leur voisin. Cette société d'hommes d'armes ressemble en tout point - par sa conception du héros, son code pointilleux de l'honneur ou l'absence du peuple - à la société chevaleresque du Roi Arthur et de la Table Ronde. La création d'un univers homérique ne pose ainsi guère de difficulté tant les clichés héroïques semblent survivre d'une civilisation à l'autre. Guenièvre se traduit Hélène ; Arthur, Agamemnon ; Lancelot ou Perceval, Achille ou Ajax... Seul Ulysse "l'industrieux" présente un caractère original mais son rôle dans l'Illiade est réduit (et moins original que celui qu'il aura dans l'Odyssée).

## VERSION GLAUQUE

qui croient à la morale et à l'honneur, seront vaincus à cause de leur honnêteté par les Grecs, perfides, lâches et traîtres. Au lieu de se planter son épée dans le corps, il se promet de l'enfoncer dans le gras du bide d'Achille et va boire un coup avec les copains. Ce qui est encore la meilleure chose à faire.

Mini-scénario : les PJ ont assisté à la mise à mort d'Hector. Achille, qui ne tient pas à ce que ses procédés s'ébruitent, lance ses tueurs à leurs trousses

# HOMERE ET L'HEROIC FANTASY

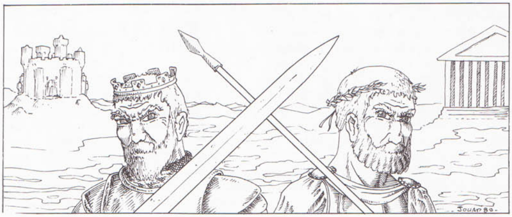
## OU COMMENT ADAPTER L'ILLIADE A VOTRE SYSTEME DE JEU FAVORI

Vous êtes Maître de jeu à AD&D, RuneQuest ou Stormbringer. Voici deux manières possibles de faire découvrir Troie à vos joueurs et d'intégrer cette cité légendaire dans votre propre univers héroïco- fantastique.

Partis en voyage d'exploration très loin de leur pays natal, les PJ longent un rivage inconnu. C'est en doublant un promontoire qu'ils découvrent les blanches murailles de Troie. Les vaisseaux des Grecs s'alignent sur le rivage, devant leur camp cerné d'une palissade et d'un fossé. De la plage, les assiégeants font des signes amicaux : ils ont pris le navire des personnages pour celui des marchands qui leur apportent régulièrement du vin.

Comme le vaisseau s'approche, les Grecs s'aperçoivent qu'il est de construction étrangère. Les PJ viennent de très loin, leurs armes et leurs vêtements en témoignent. Quelques guerriers, peut-être, prennent les étrangers pour des dieux mais Ulysse et les plus sages des Grecs comprennent vite qu'ils ont affaire à des hommes. Cela ne les empêche pas de bien accueillir les PJ, les lois de l'hospitalité étant sacrées à l'époque. Au cours d'un banquet de bienvenue, les chef proposent aux nouveaux venus de se joindre à l'armée qui assiège Illion.

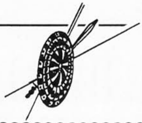
A vous de faire en sorte que les PJ acceptent cette offre. Pour la suite de leurs aventures, inspirez-vous des mini-scénarios et aides de jeu qui jalonnent cet article.



Si vous souhaitez préserver la cohérence de votre monde, placez la ville de Troie dans son passé lointain. La cité est en ruines à l'époque où vivent les PJ. Ces derniers se rendent sur les lieux dans l'espoir de découvrir un objet mythique, une relique, etc. Mais les recherches des PJ restent vaines. Les squelettes qui jonchent les rues, la fumée sur les pierres, prouvent que la ville fut prise et incendiée. L'objet a probablement disparu au cours du pillage de la cité.

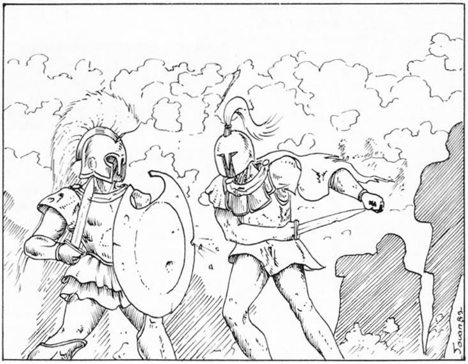
Les personnages découragés s'apprêtent à quitter la région lorsqu'un sorcier (ou un dieu) se manifeste. Il envoie les PJ dans le passé, à l'époque où la ville assiégée résistait encore...

Pour dépayser les PJ, nous vous conseillons de ne pas leur révéler tout de suite où ils se trouvent. L'Illiade comporte de nombreux synonimes pour les noms de personnes et de lieux. Essayez de les utiliser, au moins en début de partie : appelez Troie "Illion", dites les "Danéens" ou les "Achéens" pour les Grecs. Les héros célèbres ont plusieurs nom, employez le moins connu : Ulysse = Odysseus ; Pâris = Alexandre ; Achille = le Péléïde (le fils de Pélée) ; Ménélas ou Agamemnon = l'Atride (le fils d'Atrée) ; Hector = Astyanax (le protecteur de la cité) ; les Troyens = les dompteurs de chevaux.



# LA BATAILLE

Comme l'armée troyenne, l'armée grecque est formée d'une multitude de peuples alliés. Les guerriers obéissent à leurs propres chefs. Celui qui détient le commandement suprême n'est que le premier d'entre eux et les autres contestent souvent son autorité. Dans ces conditions, les ordres de bataille compliqués et les subtilités tactiques n'ont pas cours. On monte à l'assaut en rangs serrés, les plus lâches au milieu afin que, bon gré mal gré, ils combattent. Les nobles se déplacent en chars parmi la piétaille à la recherche d'adversaires à leur mesure. La bataille apparait donc comme une suite d'exploits individuels. Il arrive même que les deux armées cessent de combattre et s'assoient face à face pour assister au duel de deux champions.



## MALHEUR AUX VAINCUS!

Un guerrier abattu est aussitôt dépouillé de ses armes. Son vainqueur s'en empare, à moins que les amis du mort ne viennent l'en empêcher. De terribles combats se déroulent ainsi autour du corps des héros tués.

Après la bataille, les cadavres dépouillés de leurs armes sont généralement rendus à l'ennemi. Pas toujours cependant : Achille outrage le corps de son ennemi Hector en le traînant derrière son char. Il veut même le livrer en pâture aux chiens. Zeus doit intervenir pour que le héros grec renonce à ce projet sacrilège. Un cadavre, en effet, doit être brûlé selon le rite. S'il reste sans sépulture, l'âme du mort est condamnée à l'errance éternelle. Elle risque de revenir pour tourmenter les vivants.

Ceux qui jouent à AD&D noteront cette coïncidence : les PJ ont eux aussi une excellente raison de ne pas abandonner le cadavre d'un compagnon. En effet, si le corps d'un personnage est perdu, tout espoir de résurrection disparait pour lui.

## TECHNIQUES DE SIEGES

Les PJ viennent peut-être d'un univers où l'on connait les machines de sièges. Quant aux Grecs, ils en ignorent l'usage et cela explique pourquoi les remparts de Troie sont intacts après neuf années de siège. Mais que se passe-t-il si les personnages parviennent à convaincre des charpentiers grecs de réaliser ballistes, catapultes, béliers et tours mobiles sur leurs indications ? Le MJ a le choix :

1) La foudre divine détruit les machines avant qu'elles aient pu changer le cours de la guerre.

2) Les instructions des PJ sont trop vagues. Les charpentiers fabriquent des machines inefficaces et se découragent rapidement.

3) La ville tombe en quelques semaines. Le fameux cheval de Troie ne sera donc jamais construit et les PJ prendront dans la légende la place qu'aurait dû occuper Ulysse.

## LES VAISSEAUX

Les navires grecs sont des embarcations non pontées et à fond plat. Elles transportent de cinquante à cent-vingt guerriers qui propulsent le vaisseau à la force des bras. La voile n'est utilisable que par vent arrière. L'abordage est la seule forme de combat naval car ces navires ne sont pas munis d'éperons ni de machines de guerre. Par ailleurs, ils tiennent mal la mer et s'usent rapidement : après quelques années d'exposition aux intempéries, le bois pourrit, les cordes se relâchent et la coque risque de se disloquer sous les coups d'une forte tempête.

Les techniques de construction navale sont probablement plus avancées là d'où viennent les PJ. Leur vaisseau peut comporter une voilure mieux étudiée, une quille ou une dérive permettant de remonter au vent, un gouvernail d'étambot... Ces innovations intéresseront beaucoup les charpentiers grecs.

## ECHANGE D'ARMES

Dans une armée moderne, un soldat qui refuse de se battre pour des raisons personnelles est fusillé. Les guerriers de l'Illiade, au contraire, font passer leur honneur avant la discipline et l'esprit de corps. Lorsque le Grec Diomède reconnait le Troyen Glaucos dans la mêlée, il lui rappelle les liens d'hospitalité qui unissent leur familles. Les deux guerriers se jurent fidélité et échangent leurs armes au lieu de s'entretuer. L'Illiade commente :

*"A ce moment, Zeus fit perdre le sens à Glaucos qui échangea ses armes contre celles de Diomède : des armes d'or contre des armes de bronze, cent boeufs contre neuf boeufs"*

Cette citation donne d'intéressantes indications sur le prix des armes. Celles des PJ, qui sont en fer et présentent donc un caractère unique, ne doivent pas valoir moins que le prix de deux cent boeufs.

# TIGER-SOFT

## Vente Par Correspondance*

### COMPILATIONS

| TITRES | ATARI ST | AMIGA | P.C. |
|---|---|---|---|
| AMERICAN DREAMS (Super Ski, Hostages, Operation Neptune) Bubble Ghost) | | 286 | 286 |
| DRAKKHEN | 364 | 364 | |
| EUROPEAN DREAMS (Teenage Queen, Bobo, Action Service, Billard Simulator) | 286 | 286 | 286 |
| PRECIOUS METAL | 286 | 288 | |
| STARWAR TRILOGY | 336 | 336 | |
| THE STORY OF FAR III | 276 | 276 | |
| LES VAINQUEURS (Forgotten World, Tiger Road, Last Duel, Blasteroid) | 419 | 419 | |
| *LES JUSTICIERS* (Robocop, Rambo III, Dragon Ninja) | | 419 | |

### AMIGA

| | |
|---|---|
| BAL.OF POWER 90 | 360 |
| BARBARIANS II | 288 |
| BARD'S TALE II | 316 |
| BATTLETECH | 362 |
| BLOODWYCH | 338 |
| CRAZY CARS II | 270 |
| DEMON'S WINTER | 358 |
| DRAKKHEN | 364 |
| DUNGEON MASTER | 250 |
| FALCON | 318 |
| FALCON MISSION | 264 |
| GUNSHIP | 304 |
| HEROES OF THE LANCE | 324 |
| *LAST CRUSADE (ARCADE)* | 248 |
| JACK NICKLAUS GOLF | 324 |
| KNIGHT FORCE | 293 |
| KULT | 294 |
| LA LEGENDE DU DJEL | 286 |
| LORD OF THE RISING SUN | 360 |
| MILLENIUM 2.2 | 344 |
| NEW ZEALAND STORY | 290 |
| NORTH AND SOUTH | 286 |
| POPULOUS | 294 |
| POPULOUS DATA | 132 |
| REBEL CHARGE AT CHICKAMANGA | 360 |
| RICK DANGEROUS | 244 |
| SHOOT EM UP CONSTRUCTION | 288 |
| SILK WORM | 266 |
| SIM CITY | 318 |
| SPEED BALL | 250 |
| SWORD OF SODAN | 358 |
| TEST DRIVE II | 344 |
| DATA CALIFORNIA | 238 |
| DATA CARS | 238 |
| TV SPORTS | 396 |
| ULTIMA IV | 336 |
| UM 5 | 326 |
| WAR IN MIDDLE EARTH | 266 |
| WATERLOO | 360 |
| XENON 2 | 336 |
| *ZAC MC KRAKEN* | *310* |

### ATARI ST

| | |
|---|---|
| ADVANCED RUGBY | 254 |
| BAL. OF POWER 90 | 334 |
| BARBARIANS II | 264 |
| BATTLETECH | 324 |
| BATMAN THE MOVIE | 276 |
| BEACH VOLLEY | 276 |
| BLOODWYCH | 338 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 326 |
| CHESS MASTER 2000 | 328 |
| CONFLICT EUROPE | 360 |
| CRAZY CARS 2 | 290 |
| DEMON'S WINTER | 358 |
| DRAKKHEN | 364 |
| DOUBLE DETENTE | 232 |
| DUNGEON MASTER | 250 |
| *ELITE* | *280* |
| EUROPEAN DREAMS | 286 |
| FALCON | 316 |
| FALCON DATA | 264 |
| FERRARI FORMULA ONE | 248 |
| FIENDISH FREDDYS | 340 |
| GREAT COURT | 326 |
| GUNSHIP | 278 |
| HEROES OF THE LANCE | 302 |
| HILLSFAR | 326 |
| HOLLYWOOD POKER | 276 |
| INDIANA JONES | |
| LAST CRUSADE (ARS) | 248 |
| INDY AVENTURE | 351 |
| KNIGHT FORCE | 292 |
| KULT | 308 |
| *LA LEGENDE DU DJEL* | *286* |
| MILLENIUM 2.2 | 344 |
| NEW ZEALAND STORY | 230 |
| NORTH AND SOUTH | 286 |
| PIRATES | 306 |
| PICTIONARY | 360 |
| POLICE QUEST II | 300 |
| POPULOUS | 294 |
| POPULOUS (DATA) | 132 |
| RED STORM RISING | 342 |
| RICK DANGEROUS | 244 |
| SILK WORM | 234 |
| SLEEPING GODS LIE | 326 |
| SPACE QUEST III | 396 |
| STELLAR CRUSADE | 324 |
| STUNT CAR | 278 |
| *SUPER WONDERBOY* | *276* |
| TV SPORTS | 336 |
| ULTIMA IV | 338 |
| UM 5 | 324 |
| LES VAINQUEURS | 419 |
| WAR IN MIDDLE EARTH | 228 |
| WARSHIP | 324 |
| WATERLOO | 324 |
| ZAC MC KRACKEN | 310 |

### P.C.

| | |
|---|---|
| 688 SUBMARINE | 360 |
| ABRAHAMS TANK | 324 |
| AMERICAN CIVIL WAR III | 326 |
| BAL. OF POWER 90 | 360 |
| BARD'S TALE II | 328 |
| BATTLE HAWKS | 264 |
| BATTLETECH | 410 |
| BOMBUZAL | 326 |
| CHESS MASTER 2100 | 331 |
| CRAZY CARS 2 | 316 |
| DEMON'S WINTER | 358 |
| ELITE | 340 |
| F15 N.2 | 464 |
| F19 STEALTH FIGHTER | 456 |
| FALCON | 480 |
| *FIRST PERSONAL PINBAL* | *276* |
| GETTYSBURG | 392 |
| GRAND MONSTER SLAM | 300 |
| GUNSHIP | 386 |
| HEREOS OF THE LANCE | 324 |
| HILLSFAR | 360 |
| KNIGHT FORCE | 258 |
| LAST CRUSADE (ARC) | 248 |
| PICTIONARY | 360 |
| KNIGHT FORCE | 292 |
| KULT | 294 |
| LA LEGENDE DU DJEL | 294 |
| MILLENIUM 2.2 | 360 |
| PIRATES | 278 |
| POLICE QUEST II | 324 |
| POOL OF RADIANCE | 372 |
| *RICK DANGEROUS* | *324* |
| REBEL CHARGE AT CHICKAMANGA | 360 |
| RED STORM RISING | 408 |
| RICK DANGEROUS | 324 |
| SIM CITY | 338 |
| SAVAGE | 274 |
| SHILOH | 392 |
| *SPACE QUEST III* | 360 |
| STAR TRECK | 340 |
| STELLAR CRUSADE | 342 |
| STREET FIGHTER | 248 |
| SUPERMAN | 324 |
| TEST DRIVE II | 344 |
| DATA CARS | 238 |
| DATA CALIFORNIA | 238 |
| *ULTIMA V* | 352 |
| UM 5 | 324 |
| WARSHIP | 342 |
| WATERLOO | 324 |
| ZAC MC KRACKEN | 310 |

TESTÉS DANS **GRAAL** N°20 :
POOL OF RADIANCE
HEROES OF THE LANCE
HILLSFAR

**GRAAL** COUP DE CŒUR POUR :
WATERLOO
WAR IN MIDDLE EARTH - DRAKKHEN

| Jeu(x) commandé(s) | Machine | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Frais de port et d'emballage | 25 |
| | **Total** | |

Nom : .......................... Prénom : ..........................

Adresse : ..........................................................

Code Postal : .......................... Ville : ..........................

Ci-joint mon règlement à l'ordre d'***Euromédia*** - 102, av. des Champs Elysées - 75008 Paris.

* Tarif T.T.C. valable jusqu'au 31.01.90 en France Métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles.

# DIEUX ET HEROS

Dans une société monothéiste, Dieu ne peut être que pour un seul parti (en général il est du côté des plus gros bataillons). Dans une société polythéiste comme celle de l'Illiade, les dieux se déchirent comme les humains entre partisans des Achéens et défenseurs des Troyens. Aphrodite, Apollon, Arès, Zeus (pour Troie) s'opposent à Athéna, Héra ou Poséïdon (favorables aux Grecs). Les motifs de ces prises de position divergentes sont diverses.

Certaines remontent au jugement de Pâris : les déesses délaissées par le beau pâtre sont les plus acharnées à la perte de son peuple. D'autres ont des origines familiales : certains dieux défendent le parti où combat un de leurs enfants illégitimes (en général un héros d'importance mineure). D'autres encore tiennent à des épisodes de la guerre elle-même : Apollon décime les Achéens pour les punir d'avoir violés l'enceinte de l'un de ses temples. Les méthodes d'intervention des dieux sont variées elles aussi : certains dieux viennent à l'aide d'un héros menacé (Aphrodite soustrait Pâris aux coups mortels de Ménélas), d'autres interviennent personnellement dans la bataille (Arès pour les Troyens). Les plus subtils poussent les héros à des gestes irréparables (Athéna amène par la ruse les Troyens à rompre la trêve qu'ils désiraient et à reprendre le combat). Héra pousse même le Machiavélisme jusqu'à épuiser son époux Zeus au lit pour qu'il ne puisse plus aider les Troyens. Ces haines entre dieux se retrouvent avec autant d'acuité dans l'Odyssée.

La plupart des héros de l'Illiade ont une divinité protectrice. Le dieu sauve le guerrier du péril et l'aide à vaincre ses ennemis. En échange, il veut que le héros serve ses desseins, qu'il combatte ceux qu'il lui désigne ou soutienne au conseil tel ou tel avis... Un dieu ne peut intervenir systématiquement en faveur de son protégé. En effet :
- Un autre dieu plus puissant peut l'empêcher d'agir.
- Tous les dieux doivent se soumettre aux arrêts du destin.

Nous vous proposons la règle suivante : chaque héros se voit attribuer deux notes sur cent. Lorsqu'un héros se trouve dans une situation critique (sur le point d'être vaincu en combat, de perdre publiquement la face, de



s'égarer dans un marécage...), on effectue un jet de pourcentage sur la première de ses deux notes. Un résultat inférieur ou égal à la note signifie que le dieu intervient en faveur du héros, un résultat supérieur que ce dernier doit se débrouiller seul. De la même manière, on fait un autre jet de pourcentage sous la deuxième note lorsque le héros se trouve en danger de mort.

## INTERVENTION DIVINE

Le MJ décide de quelle manière le dieu aide son protégé. Cela dépend des circonstances ainsi que de la personnalité et des attributs du dieu : pour persuader un guerrier de faire demi-tour, Zeus fait tomber la foudre devant son char. Pour qu'Ulysse retrouve son chemin dans la nuit, Athéna envoie un héron qui le guide de son cri... Voici d'autres exemples :
- Prendre les traits d'un personnage connu du héros pour lui donner quelque sage conseil.
- Augmenter la force du héros, lui accorder l'initiative ou une attaque supplémentaire pour un certain nombre de tours de combat.
- Guider la main du héros : son attaque réussit automatiquement, sans jet de dé.
- Frapper l'ennemi du héros du plat de la main pour l'étourdir, arracher sa cuirasse, son casque, son bouclier...
- Donner au héros la faculté de voir les dieux en action sur le champ de bataille. En général, le héros s'abstiendra prudemment d'attaquer les autres guerriers protégés par une divinité.
- "Couvrir d'une nuée" (c'est-à-dire rendre invisible) et tirer hors du champ de bataille le corps d'un héros évanoui.
- Rendre au héros une partie des PV qu'il a perdus.
- Dévier une flèche au dernier moment.

Attention, il peut être dangereux d'accompagner un heros : les coups deviés par les dieux ont tendance à retomber sur son cocher ou sur les guerriers qui se tiennent à ses côtés !

## ET LES PJ ?

Un personnage qui se distingue au combat attire l'attention des dieux. Si le MJ en décide ainsi, une divinité particulière peut devenir le protecteur du PJ. Ses pourcentages de base seront faibles mais augmenteront si le personnage n'oublie pas de sacrifier à son dieu. Un héros digne de ce nom n'hésite pas à offrir des hécatombes à son protecteur (l'hécatombe est le sacrifice de cent têtes de bétail : cent boeufs blancs aux cornes dorés, cent agneaux nouveaux-nés, etc).

Si deux personnages protégés s'affrontent en combat et que les dés indiquent une double intervention divine en leur faveur, la suite dépend du caractère et des pouvoirs des dieux concernés. Tous les dieux s'effacent devant Zeus et des divinités faibles comme Aphrodite éviteront l'affrontement direct avec Apollon, Héra, Poséidon, Arés ou Athéna. Le dieu le plus faible peut tenter de sauver son protégé mais non lui donner la victoire. Lorsque les dieux sont de force égale, ils renoncent à intervenir et le combat suit son cours normal.

## OPTION POUR AD&D

Quand deux divinités se haïssent farouchement (ex : Athéna et Arès), elles peuvent s'affronter en combat. Cherchez leurs caractéristiques dans le *Legend & Lore*, et laissez les joueurs lancer les dés pour leur dieu protecteur. Le combat s'arrête dès qu'un dieu a perdu le quart de ses PV. Le dieu vainqueur chasse l'autre et donne la victoire à son protégé.

# PANORAMA DES DIEUX



Voici un récapitulatif des principaux dieux intervenant dans la guerre de Troie. Ils sont désignés par leurs noms grecs, leurs noms latins figurant entre parenthèses.

**ZEUS (Jupiter)** : dieu de la foudre et roi des dieux. Plutôt favorable aux Troyens, il ne peut sauver leur ville dont la chute est prédestinée : même le plus puissant des dieux doit respecter les arrêts du destin.

**HERA (Junon)** : femme de Zeus, déesse du mariage légitime et épouse acariâtre. Elle soutient les Grecs et n'hésite pas à désobéïr à son mari pour leur prêter secours.

**ATHENA (Minerve)** : déesse de la guerre et de l'intelligence. Favorable aux Grecs et particulièrement à Ulysse.

**ARES (Mars)** : dieu de la guerre, cette brute assoiffée de sang ne ressemble guère à Athéna, déesse froide et calculatrice. Il combat généralement dans le camp opposé : celui des Troyens.

**POSEIDON (Neptune)** : dieu de la mer et des tremblements de terre.

**APOLLON** : dieu du soleil, il provoque des épidémies en tirant des flèches d'or sur les hommes et les troupeaux. Protège Hector.

**APHRODITE (Vénus)** : déesse de l'amour ; protège le Troyen Pâris.

**ARTEMIS (Diane)** : déesse de la chasse ; adopte la même attitude que son frère [illegible] Apollon.

**THETIS** : Thétis n'e[illegible] mais une nymphe de la [illegible] a pourtant de [illegible]u-ence sur Zeus. Elle [illegible]

# SEPT HEROS GRECS



### AJAX "le Grand"

- fils de Télamon

Après Achille, Ajax est le meilleur guerrier grec. Il a malheureusement tendance à disjoncter des neurones et connait une fin tragique : déçu par un partage de butin, il massacre des chèvres et des béliers en les prenant pour ses compagnons d'arme. Lorsqu'il prend conscience de sa folie, la honte le submerge et il se tue de ses propres mains.

**Equipement** : sur le champ de bataille, on reconnait Ajax à sa ceinture pourpre. Il aime faire équipe avec *Teucer l'archer* : ce dernier décoche des traits sur les ennemis tandis qu'Ajax le protège de son grand bouclier.

### AGAMEMNON

- fils d'Atrée et roi de Mycène

Agamemnon est le chef de l'expédition. Un mauvais chef, il faut le dire, qui n'hésite pas à mettre le sort de l'armée en péril pour assouvir ses passions personnelles. Heureusement, il finit par reconnaitre ses erreurs et par écouter les avis de ceux qui l'entourent. Pendant ce temps, à Mycène, sa femme et son amant attendent son retour, le poignard à la main...

**Equipement** : en guise de manteau, Agamemnon jette sur ses épaules "la fauve dépouille d'un grand lion roussâtre". Sa cuirasse est formée d'un assemblage de dix bandes en cyane foncé (métal inconnu de teinte azur sombre), douze en or et vingt en étain. Des dragons s'allongent vers le cou, trois de chaque côté (pour AD&D : cette armure lui donne une CA de 4 au lieu de 6 pour les armures de bronze courantes).

### ACHILLE "aux pieds légers"

- Fils de la nymphe Thétis.
- Divinité protectrice : Théthis et parfois Athéna
- Chances d'intervention : 60% - 90%

Fils de l'immortelle Thétis et par conséquent demi-dieu, Achille est le meilleur guerrier grec. Sa valeur n'a d'égale que sa générosité et l'élévation de son esprit. Impétueux, il entre dans de terribles colères mais se laisse facilement attendrir par les prières des faibles.

**Equipement** * : La pique d'Achille est si lourde qu'il est le seul à pouvoir la manier. Son bouclier fut ouvré par *Hephaïstos*, dieu des forgerons. Entouré d'une éclatante bordure à trois lames brillantes et muni d'un baudrier d'argent, le corps du bouclier comporte cinq lames couvertes de riches décorations. On peut y voir : la terre, le ciel, toutes les constellations, deux cités bien peuplées - l'une où se déroulent noces et festins, l'autre où s'affrontent deux armées de guerriers - une jachère, un domaine royal, une grande vigne, un troupeau de vache... Le plus étrange est qu'Achille n'a nul besoin de cette armure splendide : il est invulnérable, sauf au talon. Mais sans doute l'ignore-t-il lui-même...

### MENELAS

- Frère d'Agamemnon, roi de Sparte
- Divinité protectrice : Héra
- Chances d'intervention : 20%-70%

Ménélas semble avoir la chance proverbiale de tous les maris trompés: il évite par miracle une flèche tirée par l'archer troyen *Pandaros*.

**Equipement** : Ménélas est parfois revêtu d'une peau de panthère (et non de lion - il sait se tenir à sa place et ne dispute pas à son frère le commandement suprême).

* : nous ne décrivons que les armes et pièces d'équipement qui permettent d'identifier facilement le héros

# LES GUERRIERS D'HOMERE

S'il faut en croire l'Illiade, Grecs et Troyens combattent de la même manière et utilisent les mêmes armes. Elles sont forgées dans le bronze, parfois rehaussées d'or ou d'argent. Le fer est connu mais trop rare et précieux pour entrer dans la fabrication des armes. Les chefs et les guerriers nobles portent la cuirasse. Des cnémides (jambières), un casque surmonté d'une aigrette, un immense bouclier circulaire ou en forme de huit complètent leur armement défensif. Fait d'épaisseurs superposées de cuir et de métal, le bouclier couvre le combattant des pieds jusqu'aux chevilles.

Le guerrier tient dans sa main droite une ou deux piques à manche de frène. Il peut les lancer ou en frapper l'adversaire d'un coup d'estoc. Le glaive de bronze qu'il porte pendu à un baudrier n'est utilisé qu'en dernier ressort : en effet, seule la pique peut traverser un bouclier et tuer l'homme qui se trouve derrière. L'arc est assez fréquemment utilisé. Certains héros comme Diomède méprisent cette arme qui permet de frapper sans s'exposer. Les bons archers, comme Ulysse ou Pandaros, semblent pourtant respectés par leurs compagnons.

Le poids de ses armes oblige le guerrier noble à disposer d'un char pour se rendre en première ligne ou fuir s'il est blessé. Un cocher tient les rènes, ce qui laisse au guerrier les mains libres pour combattre. Les héros de l'Illiade préfèrent cependant descendre de leur véhicule avant l'affrontement et se battre à pied. Si nous connaissons bien l'armement des nobles, l'Illiade ne donne guère de détails sur celui des autres guerriers. Nous les supposons moins bien protégés et plus légèrement équipés : cuirasse de peau ou de lin, bouclier de bois, javelots, arc... Si la fronde n'est pas utilisée, les meilleurs guerriers n'hésitent pas à ramasser des pierres pour les lancer à la main.

Qu'ils viennent de Glorantha, des Jeunes Royaumes ou d'un univers AD&D, les personnages sont équipés d'armes de fer. Elles sont à la fois plus légères et plus dures que celles des guerriers homèriques. Elles seront d'abord regardées avec méfiance, puis avec convoitise lorsque leur efficacitée sera reconnue...

### ULYSSE

- Roi d'Ithaque
- Divinité protectrice : Athéna
- Chances d'intervention : 40% - 75%

On ne présente pas Ulysse, le héros aux mille ruses. Voici ce qu'en disent les Troyens qui le reçurent en ambassade avec Ménélas :

*"Quand ils étaient debouts, Ménélas l'emportait sur Ulysse par ses larges épaules, mais quand ils étaient tous les deux assis, Ulysse était plus imposant... Ménélas s'exprimait couramment, en peu de mots et d'une voix claire. L'artificieux Ulysse se tenait sans bouger, les yeux fixés à terre. Son sceptre, il ne le bougeait ni à gauche ni à droite mais le gardait immobile comme un homme emprunté. On eut dit à le voir un être plein de hargne et même de sottise. Mais quand sa grande voix sortait de sa poitrine, aucun mortel alors ne pouvait disputer contre Ulysse".*

**Equipement :** Ulysse est un spécialiste des expédition nocturnes. Il n'emporte alors ni cuirasse ni bouclier mais un arc, un glaive et son fameux casque de cuir muni de dents de sanglier (pour AD&D, ce casque augmente de 15% toutes les aptitudes de voleur).

### NESTOR "le magnanime"

Le plus vieux des Grecs aime raconter à qui veut l'entendre les exploits de sa jeunesse. Avec l'âge, il a perdu toute efficacité au combat mais son expérience est précieuse. Ses avis l'emportent souvent au conseil.

### THERSITE

*"Cagneux et pied-bot, ses épaules voutées rentraient en sa poitrine et sa tête pointue se fleurissait d'un duvet clairsemé".*

Pour Homère, Thersite est la honte des Grecs, un *"braillard infatiguable"* et *"le plus laid des hommes venus sous Illion"*. Pour Shakespeare, il a le mérite, avec Ulysse, d'échapper à l'hypocrisie de ses frères d'arme.

## QUELQUES TROYENS

### HECTOR

- Fils de Priam
- Divinité protectrice : Apollon
- Chances d'intervention : 40% - 70%

Chef de l'armée troyenne, Hector est le guerrier par excellence. Plus sage et pondéré qu'Achille car marié et père de famille, il a pourtant ses côtés excentriques : il aime ses chevaux au point de les nourrir de *"froment mêlé à du vin"* et de les faire servir par sa femme ! Malgré son courage, Hector fuira devant son rival Achille avant d'être tué par lui.

**Equipement :** Hector a reçu d'Apollon un casque conique à trois épaisseurs surmonté d'un terrifiant panache en crins de cheval (pour AD&D : bonus de deux à la Classe d'Armure).

### PARIS

- Frère d'Hector et ravisseur d'Hélène
- Divinité protectrice : Aphrodite
- Chances d'intervention : 0% - 60%

Vaincu par Ménélas en combat loyal, Pâris est sauvé par l'intervention d'Aphrodite. Par la suite, il tue Achille d'une flèche au talon. Pâris s'est toujours refusé à rendre Hélène à son premier mari, même au bout de neuf années de guerre. Il périra misérablement, abandonné de tous.

**Equipement :** son casque est en cuivre artistement ouvré et orné d'une queue de cheval. Il est maintenu par deux jugulaires de cuir richement brodées.

### ENEE

- Fils d'Aphrodite
- Divinité protectrice : Aphrodite
- Chances d'intervention : 0% - 95%

Demi-dieu par sa mère, le prince troyen Enée a peu d'importance dans l'Illiade. Il sera pourtant le seul à échapper au massacre final. Par la suite, il fondera Rome.

**Equipement :** le char d'Enée est splendide et ses chevaux les meilleurs de l'armée troyenne.

### PANDAROS l'archer

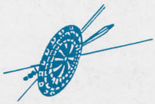
Trompé par Athéna, il rompt une trêve entre les deux camps en tirant une flèche que Ménélas évite d'un cheveu.

**Equipement :** l'arc de Pandaros est fait dans la corne d'un bouquetin sauvage. Un ouvrier habile a poli ses cornes longues de 3m60, les a ajustées, polies, et munies d'un crochet d'or (pour AD&D : cet arc donne un bonus de +3 au toucher et aux dégats).

### DOLON

Avide de récompenses, laid mais rapide à la course, Dolon se porte souvent volontaire pour des missions d'espionnage. Au cours d'une expédition nocturne, il rencontre pour son malheur Ulysse qui marche furtivement en sens inverse. La tête de Dolon ne tarde pas à rouler dans la poussière...

**Equipement :** casque en peau de fouine, peau de loup grisâtre, arc et javelot.



# MINI-SCENARIOS

## LE PROVOCATEUR

Alkis, guerrier troyen, vient régulièrement se poster sur une butte qui s'élève à mi-distance de la ville et du camp grec. Alkis a confiance dans la rapidité de ses jambes : si un char franchit les portes du camp et se lance à sa poursuite, le guerrier peut atteindre la sécurité des remparts avant d'être rattrapé. Alkis espionne donc impunément l'armée achéenne. Cette situation irrite les chefs des Grecs. Ils chargent les MJ d'y mettre un terme.

Tendre une embuscade au Troyen présente des difficultés car le chemin qui va de la butte aux portes de la ville traverse une plaine nue et sans obstacles. Pas moyen de s'y cacher, à moins de venir de nuit et de rester couché, immobile sous un manteau gris... Les personnagers peuvent creuser des pièges sur le passage d'Alkis. Leur efficacité n'est pas garantie car le Troyen, méfiant, n'emprunte pas exactement le même chemin tous les jours. La meilleure solution est peut-être d'exciter la curiosité d'Alkis pour qu'il abandonne son observatoire et s'éloigne davantage de la cité. Mais la mise en scène devra être soignée car Alkis est méfiant, rappelons-le...

## DUEL HOMERIQUE

Au cours d'une bataille, le plus fort des PJ est provoqué par un héros ennemi. Le combat se déroule à pied. Au début, les compagnons du héros n'interviennent pas (à condition bien sûr que les amis du PJ fassent de même). Le champion ennemi commence par insulter le PJ à distance : *"sac à vin, oeil de chien, coeur de biche..."* Il agite l'aigrette de son casque et brandit sa pique dans l'espoir d'impressionner son adversaire.

Notes pour AD&D : si le PJ est de niveau inférieur à son ennemi et manque un jet de protection contre ia peur, il perd l'initiative pour les deux premiers tours de combat. Pour le système Chaosium : remplacer le jet de protection par un duel Pouvoir contre Pouvoir.

Après les insultes, le champion lance sa pique de bronze. Puis il saisit sa deuxième pique ou dégaine son glaive et engage le corps à corps. La mêlée devient générale à partir du moment où l'un des deux adversaites tombe : chaque parti cherche à s'emparer du corps du vaincu, qu'il soit mort ou blesssé.

## A LA POURSUITE DE PARIS

La bataille fait rage entre Achéens et Troyens. Les PJ, qui n'ont pas de char de guerre, se tiennent en arrière lorsqu'Athéna leur apparait sous les traits du cocher d'Agamemnon. La déesse leur dit :

"Allez à l'endroit où la ligne de bataille touche le rivage de la mer. Là, dans un bois de pin proche de la plage, Pâris se repose des fatigues du combat. Il a dénoué son casque et planté dans le sable sa pique à l'ombre longue. Les compagnons qui l'entourent ne sont guère plus nombreux que vous. En tuant Pâris, vous gagnerez ses armes précieuses et la reconnaissance de tous les Grecs !"

Si les PJ acceptent, ils deviennent de ce fait les protégés d'Athéna, avec des chances d'intervention de 15% - 5%. Mais Pâris est protégé par Aphrodite ! Si le prince troyen est en danger, la déesse supplie Poséidon de soulever une trombe qui balaye le rivage. Les PJ échappent de justesse à la noyade. Pâris profite de la diversion pour se réfugier dans une grotte. Les PJ l'y suivent à la trace, mais un grand serpent invoqué par Poséidon sort de la mer et les attaque. Les personnages doivent tuer le monstre pour pénétrer dans la grotte. Dans la première salle, Aphrodite leur apparait, en pleurs et les supplie de laisser à Pâris la vie et la liberté. Que les PJ abandonnent Athéna pour passer à son service et elle saura les récompenser ! C'est un marché de dupe : s'ils écoutent Aphrodite, les personnages s'attirent la colère d'Athéna et la déesse de l'amour ne fera rien pour les en protéger.

Si les PJ passent outre, ils trouvent Pâris couché au plus profond de la caverne. Ils ont intérêt à le tuer immédiatement : s'ils le prennent vivant, Aphrodite trouvera certainement un moyen de le faire évader avant qu'ils ne le conduisent au camp des Grecs.

## TECHNIQUE AD&D

### GUERRIERS NOBLES

Niveau 5, PV 40, AC 4, PTACO 16 ; Armes :
- pique, dégats 1d6/1d8, peut être lancée jusqu'à 10 m ou utilisée au corps à corps. - glaive, dégats 1d4+1/ 1d4+1 - coutelas, dégats 1d4/1d4 - arc, dégats 1d4+1/1d4+1 - pierre lancée (jusqu'à 10 m), dégats 1d2/1d2

NOTES : - La classe d'armure indiquée tient compte de l'armure de bronze (CA 6) et du grand bouclier (-3 à la classe d'armure). Il arrive souvent qu'un coup de pique traverse un bouclier de part en part. Pour en tenir compte, réduisez de 3 à 1 le bonus accordé par le bouclier quand l'adversaire utilise une pique.
- Les dommages indiqués sont inférieurs à ceux des règles car il s'agit ici d'armes de bronze.

≈

### AUTRES GUERRIERS

Niveau 1, PV 10, AC 8 (armure de cuir ou de lin + bouclier léger), PTACO 20, Armes : glaive, arc, javelot (armes de lancer exclusivement, dégats 1d4/1d4)

•

### HEROS GRECS ET TROYENS

NOM NIVEAU-GUERRIER PV AC F I S D Co Ch
**Achille** : 20° spécial* spécial* 19 16 8 18 18 17
**Ajax** : 15° 99 -1 18/00 14 10 18 18 11
**Ulysse** : 9° et voleur 9° 70 0 18/90 18 14 17 16 17
**Nestor** : 8° 65 3 12 13 16 11 12 15
**Ménélas** : 10° 80 3 18/60 12 11 10 13 8
**Agamemnon** : 12° 90 1 18/50 13 10 10 14 13
**Thersite** : 3° 25 5 12 8/17 (au choix) 7 8 12 7
**Hector** : 16° 100 -3 18/00 17 16 18 18 16
**Pâris** : 9° 70 2 16 13 5 16 15 19
**Enée** : 10° 85 1 18/40 15 14 17 16 15
**Pandaros** : 12° 80 3 15 16 12 18 14 10
**Dolon** : 4° et voleur 5° 28 9 13 10 7 15 10 7

* : pour blesser Achille, il faut viser le talon et réussir un 20 naturel. Ce n'est pas tout ! Le héros doit encore manquer son jet de protection divine (90%). On voit qu'Achille a peu de chances de mourrir avant l'heure fixée par le destin. Nous ne conseillons pas aux PJ de défier le champion grec !

2nd Edition

# AD&D...

A l'occasion de la traduction française d'AD&D 2° édition, arrêtons-nous le temps d'un souffle ou d'un bavardage oiseux (c'est selon) sur un sujet mille fois évoqué mais presque toujours inconsciemment : le "Background" d'AD&D, cette toile de fond si familière et pourtant si rarement analysée dans ses détails et imaginons sans bouleversement quelques améliorations.

## DEUX POINTS DE DEPART

Il existe généralement deux manières plus ou moins distinctes d'appréhender les règles d'un JdR ; le côté systématique lié à la simulation et au mécanisme de jeu proprement dit et l'approche plus intuitive qui consiste à vouloir d'abord percevoir l'esprit, l'ambiance et la tangibilité de l'univers qui prendra substance, lorsque la magie du jeu insufflera sa puissance aux matrices statistiques et autres tables de probabilités. C'est par cette deuxième vision que l'on tentera de saisir la réalité d'AD&D.

On remarque que les systèmes de jeu sont plus ou moins "déconnectables" de leur background. Les mécanismes *Chaosium* par exemple sont tout à fait transposables pour n'importe quel type d'aventure, simplement il est probable que ces aventures auront pour dénominateurs communs des combats souvent sanglants et définitifs, mais c'est plus là la signature d'une simulation réaliste que l'expression d'une originalité imaginaire. A l'opposé, des jeux comme *Rêve de Dragon* ou *Athanor* présentent des idées de background si particulières (rêves magiques, mutations incessantes) que les systèmes qui les simulent en sont tout à fait indissociables. En fait, ces deux extrêmes pourraient être considérés comme les produits purifiés d'une éventuelle distillation d'AD&D.

C'est en effet dans le plus vieux jeu de rôle que ces deux aspects se retrouvent imbriqués de la manière la plus ambigüe. Essayons d'approcher cela d'un peu plus près et tant que ce sera possible en suivant l'ordre d'apparition des rubriques dans la seconde édition. Et puis, pourquoi s'en priver, apportons de temps en temps quelques suggestions sympathiques mais bien entendu, facultatives.

## LES CARACTERISTIQUES

Ces piliers du jeu de rôle dont on a si souvent parlé sont dès les premières pages, les prémices de l'Esprit AD&D; voila de quoi construire des héros et pour chacun d'eux un trait déjà se dessine : le fort, l'adroit, le robuste, le génial, le sage, le charmeur. Bien sûr, à chacun sa spécialité mais rien ne vous empêche d'être tout cela à la fois. Un héros vous dis-je, un héros.

**Suggestion :** d'un adroit vous pouvez faire un adroit certes mais aussi un habile ou un agile : alors lancez les dés trois fois au lieu d'une et déterminez : la *dextérité* (1), l'*habileté* (2) et l'*agilité* (3) de votre personnage et associez respectivement à ces caractéristiques les bonus suivants :

1) : ajustement des touchers de projectiles (et éventuellement ajustement à tous les touchers car en augmentant le nombre de caractéristiques on diminue les chances d'être bons en tout et les petits malins qui voudraient cumuler les bonus de force et de dextérité seraient fatalement pénalisés autre part ou alors ils trichent et là peu importe le système ; table 2, 2° colonne).

2) : ajustements sur les pourcentages de voleurs suivants (table 28) : *pickpocket* et *désarmoçage des pièges*.

3) : ajustements sur les réactions et la classe d'armure (table 2, 1° et 2° colonne) ainsi que sur les compétences de voleurs suivantes : *déplacement silencieux*, *dissimulation dans l'ombre* et *escalade*.

Ces trois caractéristiques ne sont pas nécéssairement requises pour devenir voleur ou barde. A vous de voir.

**Suggestion :** faites de vos sages des intuitifs, d'accord, mais pas forcément des volontaires et inversement. Faites deux tirages : *Volonté* et *Intuition*. Associez la volonté au bonus sur les sauvegardes contre les charmes et l'immunité aux sorts (table 5, 1° et 4° colonne). Associez l'intuition aux bonus de sorts clericaux et au pourcentage de ratage (2° et 3° colonne, table 5). La caractéristique requise du clerc devient l'intuition, mère de la croyance et de la foi, ainsi vos prêtres pourront réaliser de nombreux miracles sur terre mais ne résisteront pas forcément aux charmes.

## LES RACES

Nous voilà entrés de plein pied dans le background AD&D : reprises des poncifs mythologiques mélangés à des créatures tolkieniennes dénaturées. Supprimez les Elfes de votre campagne (je sais, ça fait mal à certains) et vous vous préserverez des inévitables comparaisons qui présenteraient votre monde comme une terre du milieu au rabais ! Ou alors gardez seulement les Elfes comme PNJ (j'entends les soupirs de soulagement) mais redonnez-leur leur véritable identité. Ou enfin utilisez-les comme PJ (il a craqué qu'ils disent...) mais avec une nouvelle originalité, faites-en, pourquoi pas, une peuplade du désert fière et austère à l'instar des Fremen de Dune et le mythe sera renouvelé.

Le discours pourraît être le même pour les autres races, les halflings ne sont pas nécéssairement bedonnants, casaniers, vêtus de couleurs vives et avec du poil aux pattes, si vous voyez ce que je veux dire... (le kender de Dragonlance est un bel exemple à suivre...).

Et dans cette optique, faites des Nains de votre prochaine campagne les

plus grands magiciens du monde. Pire, seuls les nains sont doués de magie ! Et vous risquez d'en surprendre plus d'un !

Et si vous ne voulez ni modifier de race, ni en enlever alors peut-être accepterez-vous d'en rajouter. Une race de géants par exemple (très présents dans les mythologies de tout poil !). Et nous voilà avec un monde de grands, de moyens, de petits, de minuscules, etc... drôle non ?

En résumé, ne vous laissez pas imposer de background ; les races de Gygax émanaient de ses lectures. OK ! Respectons ses propositions mais pour mieux les transcender !

Conquistador espagnol, ont-ils vraiment tant de choses en commun qu'on puisse tous les mettre sous une étiquette fourre-tout gommant leurs originalités ? Bien évidemment pas. C'est pourquoi plus que tout, les classes sont des propositions qu'un MD se doit d'adapter en fonction de l'univers qu'il veut développer. Il ne faut pas non plus s'arrêter à une simple appellation. Il existe des tas de voleurs dans la littérature qui n'ont rien à voir avec le voleur AD&D, beaucoup plus citadin et civilisé qu'un Conan ou qu'un Barabas par exemple.

Poussons plus loin la réflexion. Un guerrier c'est peut-être un soldat, un

au 9° niveau, à l'instar de cet Eclaireur, soldat d'élite spécialisé, maraudeur, homme des avant-postes qui aura les aptitudes du ranger plus quelques capacités du voleur et quelques compétences bien choisies (chasse, soins, faire un feu, etc...). Une tribu d'Elfe des bois par exemple pourrait tout à fait n'être constituée que de "Rangers", les guillemets s'imposent de plus en plus au fur et à mesure que le background s'affine. On devient Ranger par son lieu de naissance, par sa race, son métier, ses pouvoirs, est-on alors vraiment le même membre d'une classe, certes riche mais au demeurant toujours très stéréotypée ?



# PAR LE PETIT BOUT de la LORGNETTE *

## OU DE L'INFLUENCE DU BACKGROUND SUR LES REGLES

### LES CLASSES

#### Guerriers & Voleurs

Les classes de personnages ne doivent pas être considérées comme une fin en soit mais seulement une orientation. La seule classe véritable a déjà été citée, c'est celle du Héros ! Une petite note précise que *"seuls les guerriers, magiciens, clercs et voleurs sont les archétypes historiques ou légendaires communs à différentes cultures. Toutes les autres classes étant optionnelles"*. Il est vrai que tout peut rentrer dans des moules aussi génériques ! La vérité est que pour une campagne spécifique, il devrait exister en fait autant de classes optionnelles propres à coller intimement à la réalité du background imaginé ou choisi que nécessaire.

Un guerrier est un guerrier, soit. Mais un Samouraï, un Chevalier de la Table Ronde, un guerrier Apache, un mercenaire (cf *Le chien de Guerre* de M. Moorcock), un brigand, un barbare, un chevalier. Alors, sans déséquilibrer le tout, de telles sous-classes peuvent être affinées. Un soldat, par exemple, sera expert en stratégie (compétence complémentaire), maîtrisera plusieurs armes, aura le don du Commandement (haut charisme en compétence requise) et enfin portera toujours une même armure, rarement employée par les autres personnages mais constituant son uniforme avant qu'il ne prenne sa retraite ou qu'il ne déserte...

Autre illustration, un ranger qui est pourtant déjà une sous-classe de guerrier (quel terme infâme quand on y pense !) peut être décliné aux deux, trois, quatre, cinq temps de votre imagination : ranger dites-vous ? Soit, mais avant tout homme des bois, membre d'une tribu sylvestre, ranger par naissance donc et qui n'a aucune raison d'acquérir des sorts cléricaux

On l'a vu, le nouveau système de compétence de AD&D 2° Edition allié à quelques modifications des compétences spécifiques proposées dans les règles peuvent rendre un teint de jouvenceau à des carcans dans lesquels s'enfoncent trop souvent les personnages. Plus de figure aragonesque pâlichonne mais pourquoi pas l'image haute en couleur d'un vieux chasseur / trappeur grognon, autant que baroudeur, n'ayant pas forcément d'ennemi héréditaire (eh oui pas de +4 au toucher contre les Trolls bleus aux longs nez !) si ce n'est l'homme en général, cet abruti prétentieux qui ne comprend rien à l'harmonie de la forêt. Camper un ranger misanthrope (neutre voire neutre chaotique) pour qui toutes les créatures des bois sont des compagnons d'infortune messagers, guetteurs et protecteurs, c'est tout de même autre chose que de jouer l'éternel guerrier sylvêstre goody goody

traînant derrière lui une bande de guerriers à moitié demeurés, abêtis par la vile condition de PNJ.

### Les magiciens

Le magicien 2° Edition est l'image en parfait devenir de ces classes à la carte dont l'idée vient d'être développée ci-avant. On peut de plus en plus s'orienter vers une classe générale associée à un certain nombre de pouvoirs ou de talents particuliers complétés par une liste de compétences spécifiques au PJ, les métiers de Chaosium ne sont alors plus très loin...

Pour ce qui est du magicien, la plus formidable révolution est bien entendu la spécialisation qui fait couler beaucoup d'encre et elle le mérite d'ailleurs. Observons donc ce nouveau thème (nouveau pour AD&D j'entends) sous l'éclairage de l'imaginaire plutôt que sous celui de la technique ; on y verra alors des potentialités vertigineuses. AD&D 1° ou 2° édition ne se sont jamais attardés sur l'explication théorique selon laquelle tout phénomène magique se doit de reposer sur la réalité de l'univers qui génère cette magie. Le champs est libre donc pour imaginer n'importe quelle origine aux manifestations dîtes surnaturelles.

Cette magie pourrait par exemple être la manifestation d'un don particulier possédé par quelques élus expliquant ainsi que même un guerrier ou un clerc possédant un 18 en intelligence restent incapables d'entendre quoi que ce soit aux arcanes de la sorcellerie. Poussons plus loin l'hypothèse. Le don a pour base une particularité physiologique (génétique ? héréditaire ?) n'affectant qu'une partie de la population, qu'une race donnée, qu'une classe d'âge (les enfants ou les vieillards) ou encore qu'un seul sexe (toutes les femmes et seulement elles, souvenons-nous de nos sorcières médiévales censées avoir des affinités avec le démon). De telle idées sans rien changer aux règles ont de quoi bouleverser le paysage traditionnel auquel AD&D nous a habitués.

Enfin et pour parler plus précisément de la 2° Edition, pourquoi ne pas imaginer que les spécialités ou écoles magiques correspondent en fait à une sensibilité particulière spécifique à chaque individu et qui empêcherait par une simple limitation organique insurmontable, la possibilité d'être magicien polyvalent, voire même de maîtriser deux ou trois classes de magie. Exemples de combinaisons : les elfes ne peuvent être qu'enchanteurs, les nains ne peuvent être qu'altérateurs, les halflings ne peuvent être qu'illusionnistes, seules les femmes sont nécromanciens, les enfants devinent les choses et l'avenir mais perdent ce pouvoir passé la puberté, etc, etc.

D'un point de vue purement technique, un prolongement de cette façon de concevoir la magie voudrait que certains spécialistes puissent bénéficier d'une sphère de sort complète intégrant à la fois les sortilèges de magiciens mais aussi ceux des clercs. Un nécormancien par exemple, détiendrait tout le pouvoir concernant la vie et la mort et aucun culte purement religieux ne pourrait ramener à la vie des êtres dont l'âme a finalement été accueillie au paradis du dieu ou du panthéon en question. En clair plus de prêtre pour ramener à la vie le compagnon tombé au combat... Voilà ici mis en évidence comment une modification de règles peut avoir des conséquences assez originales sur l'histoire d'une campagne donnée (ouverte ou fermée peu importe tout est ici question de convention...).

Il serait bon de considérer chacune de ces catégories de sort comme une orientation de spécialisation plutôt que comme la spécialisation définitive. Imaginez pour vos écoles de magie, ou parlons plus précisément de "collège" pour nous différencier des écoles 2° Edition ; imaginez donc pour nos collèges l'origine de leur fondation, la philosophie et le mysticisme dont est emprunt le collège, l'esprit et la mouvance qu'il représente parmi tous les magiciens de votre univers et seulement après avoir mis sur pied ce background, développez tout autour de lui ce qui fera l'originalité des mages initiés aux pratiques de cette université magique.

La redistribution des sorts peut être un moyen à cela. De nouveaux sorts pourront être éventuellement créés et les sorciers de cet ordre spécifique pourront posséder une gamme d'habilités particulières propres au background de l'université ou de la secte ou de la race ou du groupement associé à cette magie particulière. Le meilleur exemple à donner dans ce sens est certainement la classe de l'Eolide créée recemment dans GRAAL HS n°3 consacré à AD&D, qui décrit une secte de magicien des vents, révérant le souvenir d'un antique Génie de l'Air à l'origine dit-on de la fondation de l'ordre.



Dernière idée sur la magie découlant encore des écoles : les spécialisations proposées restent très techniques. Elle regroupent en fait les sorts de même type issus de la première édition. Si la nécromancie, la divination, l'illusion et l'envoûtement sont facilement associés à des thèmes classiques en fantaisy, en fantastique et en SF : l'attirance pour la mort et la non vie, la prescience, l'image et l'apparence, l'envoûtement et le charme, les trois catégories restantes, abjuration, invocation / évocation, altération, ne sont pas forcément toujours très homogènes et présentent une certaine gamme d'effets magiques agissant sur la matière ou en tant que contre-sorts, sans véritables liens avec un concept philosophique dont le prolongement dans le jeu expliquerait le background de chaque école.

### Les clercs

Cette classe peut et doit se prêter aux mêmes adaptations que les précédentes, d'autant plus que comme celle de magicien, elle bénéficie dans la 2° édition d'une restructuration ou plus exactement d'une redéfinition grâce à l'idée longtemps préssentie de sphère d'influence du dieu vénéré et par voie de conséquence de sphères de sorts allouées spécifiquement au prê-

# GRAAL A LA LORGNETTE

Voila ici présentée une bibliothèque d'aides de jeu et de scénarios parus dans les précédents numéros de votre magazine préféré. Elle met en évidence la tendance de GRAAL à vous proposer un travail sur AD&D prenant toujours à contrepied le background médiévalo-anglosaxon devenant insipide et les règles qui en découlent. Par ordre de parution (titre de l'article et numéro où il est paru).

**AIDES DE JEU**

- Aramrok : 6 et 7 - A l'aube du millième matin : 10 - La cité mouvante : 10 et 11 - L'Amour dans le JdR : 11 - Toute bataille mérite salaire : 12 - L'Aventure mongole : 12 - Magie des fluides : 14 - Le Vaisseau-Monde 15, 16, 17 - Le guerrier indien et le Shaman : 16, 17, 19, 20 - Les cartes blessures : H.S AD&D n°3 - Jouez un monstre : H.S AD&D n° 3 - L'Eolide : H.S AD&D n° 3 - Pauvres aventuriers frappés d'alignement : H.S AD&D n° 3 - La cueillette des groseilles sauvages : H.S AD&D n° 3
Plus les rubriques : Parchemins Exhumés et Mardi Graal.

**SCENARIOS**

- La fuite : 2 - Fric frac à Gargantyr : 3 - La quête du Graal : 4 - Mirage de vie : 7 - Cantilène à Lucifer : 8 - La Guerre du Vampire : 12 - La Chasse : 16 - Un hymne à la laideur : 13 Le mal du Sphinx : 10 -La chaine de vérité : 14

tre en question. Les possibilités sont multiples et le chapitre : "Prêtres de mythologies spécifiques" donne un certain nombre d'indications intéressantes à ce sujet.

On peut envisager des cultes nouveaux associés (comme pour les magiciens précédemment) à de nouvelles spères d'influence créées spécialement pour représenter avec fidélité l'idée théologique à la base de la croyance nouvellement définie. Exemple : la vénération des dieux élémentaires pourrait être l'occasion de rassembler en une seule sphère tous les sorts mettant en jeu l'un des quatre éléments, ainsi que les sortilèges de protection, de conjuration et de contrôle dirigés contre l'élémentaire choisi (sorts de magiciens et prêtres).

A travers ces nouvelles propositions pour le prêtre et le mage se dessine la perspective de mettre en scène soit des collèges magiques laïques détachés de toutes connotations religieuses, soit des sectes mystiques dont les adeptes possèderaient certaines facultés en rapport avec la divinité vénérée. On se rapproche d'ailleurs dans cette deuxième hypothèse de certaines références bibliographiques, entre autre des fameux prêtres- sorciers de la saga de Conan.

### Les bardes

On passera très vite sur cette classe simplement en précisant que le barde représente plus une vocation qu'une véritable classe. Il symbolise une position sociale historique de l'artiste itinérant un peu particulière, dont le backround peut bien évidemment s'adapter à n'importe quel contexte de campagne. Le barde peut être fidèlement reproduit à partir de ces personnages de la tradition celtique colporteurs du savoir religieux épique et artistique ou bien s'inspirer de l'imagerie médiévale du ménestrel (troubadours, jongleurs et balladins) ou encore servir de support à une classe de scalde d'un quelconque pays nordique de votre univers, etc.

## POINTS DE COUPS

Plus communément appelé "point de vie", ce paramètre donne comme chacun sait l'indication de la vie et de la mort du personnage. Certains ont toujours été surpris de voir un personnage AD&D de haut niveau posséder en moyenne entre 50 et 100 PV, y voyant là un manque de réalisme évident ; attendu que ces taux de PV correspondent en général à ceux d'un dragon par exemple, comment un simple mortel pourrait-il ateindre le niveau d'énergie du plus redouté des monstres ? Une réponse à nouveau s'impose: tout simplement parce que Siegfried était un héros et que, comme lui, les personnages d'AD&D doivent un jour ou l'autre pouvoir terrasser le lézard mystique.

Mais bien au delà de cette logique imparable qui veut que AD&D soit le jeu de rôle de la vrai Fantaisy, de l'Epopée au long cours, du héros aimable qui tiendra deux jours et deux nuit seul contre les hordes d'orques déferlantes, bien au delà de tout ce qui fait le charme d'AD&D, il faut considérer la notion de point de coup comme au contraire une approche réaliste (certe quantitativement moins que qualitativement) de l'expérience aventureuse d'un personnage. Il ne faut pas voir seulement dans cette règle une mesure de la vitalité, ce serait là une manière restrictive et limitée de considérer en fait une valeur consolidée intégrant : la force vitale, l'endurance ou capacité à résister à la fatigue, la chance et la réussite du héros, l'aptitude à encaisser et éviter les coups.

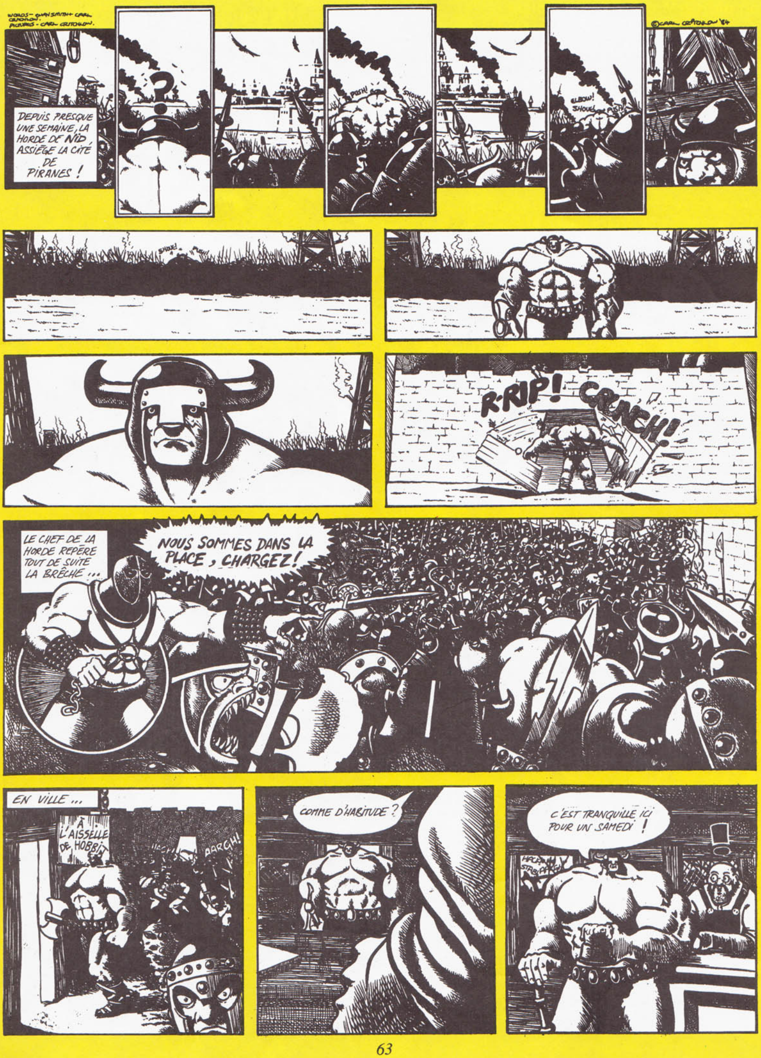
Attardons-nous d'ailleurs sur cette dernière notion. A l'exception des objets magiques nul autre paramètre ne peut faire baisser par expérience la classe d'armure d'un personnage. Un guerrier 10° niveau et un guerrier 2° avec chacun la même arme, la même dextérité et nus comme des vers ont tous les deux la même classe d'armure. Ce qui les différencie est donc leur capacité de combattant à toucher l'adversaire, donnée par la THACO des personnages : guerrier 10, THACO 11 ; guerrier 2, THACO 19. Et deuxième élément discrimant leur expérience respective, leur possibilité de parer et d'encaisser les coups et seuls les PV sont là pour donner une image de la différence existant entre les deux guerriers : guerrier 10, PV moyen (constitution moyenne) : 50 ; guerrier 2, PV moyen (constitution moyenne) : 10.

Voilà donc un aperçu des conceptions admises sur une règle encore une fois appelé points de coups (dans la version roiginale) et non pas seulement points de vie.

D'autres chapitres des règles d'AD&D peuvent être ainsi passés en revue et une légère dénaturation de celles-ci se répercutera avec la même incidence sur le background. Inversement une modification de "l'Esprit Gary Gigax" peut donner au jeu une saveur nouvelle sans pour autant remettre en question tout ce qui fait apprécier AD&D aujourd'hui. Les nouvelles compétences, le combat, les chances de sauvegarde, les objets magiques sont autant d'exemples qui mettent en évidence l'imbrication intime de l'imaginaire d'AD&D et du système censé l'adapter. Chaque paragraphe peut être détourné de son sens originel et avec lui naitra une campagne nouvelle, différente, originale. Nulle autre règle n'a jamais été là autant que pour vous servir. Alors servez-vous en et à votre gré, modifiez ce qui doit être modifié. Alors AD&D fera peut être place à un univers sans dragons et sans donjons, sans objets magiques, pourquoi pas, mais il sera devenu vôtre et grâce à lui vous aurez fait acte de Création...

***Frédéric Vinzent***

# THRUD LE BARBARE



# PARANOIA

*Ce scénario propose à un groupe de clarificateurs d'accréditations bleues ou inférieures des aventures spatio-temporelles peu communes et risquant de déconcerter, au premier abord, des joueurs même avertis.*

**sion alerte-Mission alerte-Missi**
**Référence NF 1.2.1a**
**Premier groupe disponible**

Clarificateurs attention. Une fois de plus l'Ordinateur fait appel à ses plus loyaux serviteurs : VOUS !

**Mission code 77**
De dangereux mutants, facilement reconnaissables sans besoin d'analyse ultérieure, se sont introduits dans le Complexe Alpha. Votre mission : trouver et exterminer ces inssaisissables mutants grâce à un équipement TOP NIVEAU !

**ATTENTION ! ATTENTION !**
Cette mission n'est pas classifiée Code 7. Il n'est pas utile que tous les clones soient mobilisés.
Rendez-vous immédiatement au Quartier Général des Clarificateurs du secteur TNN, salle de Briefing 77. Vérifiez le bon fonctionnement de vos lasers. Merci pour votre coopération.

**sion alerte-Mission alerte-Missi**





# LORSQUE REVENT LES CLARIFICATEURS ...

Espace, frontière de l'infini. Ce n'est pas la première fois que l'astropilote *Aralfoss* le sillonne à bord de son vaisseau cargo le "Macaron's Revenge". Sa dernière escale sur Kigel l'ayant sérieusement éprouvé, c'est sans surprise qu'il se retrouve atteint du mal de l'hyper-espace (trouble de la vue, griserie, hallucinations...), manquant de peu sa prochaine planète et se dirigeant droit sur notre bonne vieille terre (ou du moins ce qu'il en reste...). Après avoir machinalement évité les satellites de défenses, il parvient à repérer l'astroport de la planète et se dirige droit dessus. Le dit astroport, en fait la coupole visible du Complexe Alpha, voyant foncer sur lui un énorme vaisseau de couleur pourpre (foncièrement commies) organise sa défense. Mais celle du "Macaron's Revenge" étant impénétrable, il attérrit sur une piste de "Vautours".

L'apparition d'Aralfoss provoque rapidement des remous dans ce secteur, la Sécurité Interne découvrant avec stupeur qu'il appartient à la race des *Tribiuts*, des hommes-chiens passant aux yeux de l'Ordinateur pour des mutants extrêmement dangereux...

## EXECUTION D'UNE SOMMAIRE INTRODUCTION...

Lorsqu'ils ne sont pas en mission, les clarificateurs se reposent. Et lorsqu'ils se reposent les clarificateurs s'ennuient (sic). Aussi l'Ordinateur, dans sa grande sagesse, propose à ses loyaux citoyens des cours de recyclage, de perfectionnement, d'initiation que les dits citoyens peuvent, à leur gré, suivre pendant leurs moments d'inaction. Rares sont les clarificateurs ne saisissant pas une telle opportunité d'acquérir de nouvelles connaissances !

Le cours d'aujourd'hui initie les attentifs PJ aux secrets des nouvelles méthodes de détection physique des Commies. La salle du Quartier Général des Clarificateurs servant d'amphithéâtre est bondée de clones partiellement équipés et prêts à bondir à la moindre alerte. Le Profbot qui officie sur l'estrade, commentant les schémas et autres croquis apparaissant sur les écrans, est néanmoins équipé d'un stimulateur neuronique destiné au réveil des clones assoupis.

*"Ainsi après analyse de la rétine du suspect, toute conclusion la révélant bulbeuse, cellulaire, effervescente, hybride, palpitante, apathique, poisseuse, xénophobe, octopode et amorphe entrainera une éxécution immédiate du dit patient, si toutefois celui-ci n'a pas déjà succombé des suites du prélèvement rétinien. Toute autre conclusion aménera à penser que..."*

Tout à coup, le Profbot interrompt son cours pour retransmettre un message d'alerte concernant des clarificateurs bien connus des joueurs (voir encadré). Il est préférable que les PJ répondent promptement à cet ordre de mission. N'oubliez cependant pas de leurs attribuer un point de trahison pour avoir quitté le cours. Un Air-raft automatique, prévu à cet effet, conduit rapidement les clarificateurs au Quartier Général du secteur TNN.

## LA SALLE DE BRIEFING A ETE REPEINTE...

Arrivé par un large couloir rouge, le véhicule dépose les PJ sur un petit perron dont la porte donne sur le QG. Les clarificateurs peuvent remarquer que, contrairement aux autres centres, celui-ci n'est pas gardé par les habituels et inévitables "Blue Trooper", mais par un système directement relié à l'Ordinateur. Celui-ci, après les formalités d'usage (identification, ordre de mission, divers tests de santé mentale, analyse rétinienne...) autorise l'accès des PJ au centre. Un dernier passage entre les deux bornes d'un détecteur de mutants amène les clarificateurs devant le sas d'entrée.

*"Veuillez fixer la caméra. Il s'agit de l'ultime vérification avant l'ouverture du sas. Pour des raisons de sécurité évidente, celui-ci ne restera ouvert que cinq secondes. Merci pour votre coopération."*

Tout à coup les portes coulissent, permettant ainsi aux PJ d'avoir une vision de la vue des autres clarificateurs, tombant d'une hauteur avoisinant les 100 mètres, dans le cratère occupant entièrement l'ancien sîte du Quartier Général. Les portes se referment !

L'Ordinateur voyant les PJ devant le sas d'entrée procède immédiatement aux formalités de sortie, pensant sans doute qu'ils viennent d'assister au Briefing. Dans leur intérêt, il est préférable que les clarificateurs confortent l'Ordinateur dans cette voie. Celui-ci n'est d'ailleurs pas au courant qu'il ne reste de ce centre que cette porte d'accès. Toute hypothèse concernant un éventuel cratère ne sera que pure invention, donc trahison. Il ne reste donc aux clarificateurs qu'à repartir. Mais qu'elle n'est pas leur stupeur lorsqu'ils s'aperçoivent que leur Air-raft a disparu (normal sa mission accomplie, il a regagné son centre) et que le hall d'accès à été repeint en jaune !

## UN SAUVEUR INATTENDU !

Plusieurs choix s'offrent aux joueurs. Ils peuvent décider d'attendre tranquillement sur le perron, ou s'aventurer témérairement dans un couloir d'accréditation supérieure à la leur ; les deux cas aboutissant à une exécution immédiate des clones. N'oublions pas que l'Ordinateur croit que les clarificateurs ont reçu leurs ordres de mission lors d'un Briefing imaginaire. Un PJ astucieux, quoique un peu naïf, peut essayer de convaincre l'Ordinateur que le Hall a été malencontreusement élevé à une accréditation qui n'est pas la sienne. Et, oh stupéfaction !, celui-ci reconnaitra en effet qu'une erreur, dûe à une action Commies, a provoqué l'échange de couleur. Celle-ci va d'ailleurs être immédiatement réparée, sous son suprême contrôle !

NOTE : quiconque s'appuye contre un des murs fraichement repeint s'aperçoit que la peinture n'est malheureusement pas sèche.

Très rapidement les clarificateurs voient apparaitre un Paintbot, énorme robot capable de repeindre d'immenses couloirs en un seul passage. Mais... Un détail intrigue cependant les PJ. De loin la nouvelle teinte semble plus orange que rouge ! Ils n'ont pas tout à fait tort, car l'ancienne peinture jaune n'étant pas sèche, l'application d'une couche de rouge donne finalement une teinte orange foncée, mais orange tout de même ! Cette fois ils sont bel et bien bloqués et jamais l'Ordinateur n'avalera leur histoire de peinture rouge devenue subitement orange...

Cependant, alors qu'ils commencent à désespérer, un air "Limousine" raft, luxueux engin, s'arrête à leur hauteur (il faut dire aussi que le trafic dans ce couloir n'est pas très dense). En descent un indigo accompagné de deux Securitybot : ELVIN-I-CLN-3.

*"Il me semble que vous êtes en bien fâcheuse posture, l'Ordinateur se déclare prêt à vous déclarer comme T.A.V. (Traitre à Abattre à Vue) ce qui signerait votre arrêt de mort, mais je peux peut-être remédier à cet état de choses. Permettez-moi de me présenter : Elvin-I-CLN-3, administrateur de Recherche & Conception du secteur TNT et aussi comme vous avez certainement dû le remarquer, mutant ! (il porte en effet la marque de cette condition). J'aimerais vous confier une mission qui, si elle aboutit, me permettrait d'obtenir les faveurs de l'Ordinateur, et vous, sa grâce. Celle-ci sera périlleuse je ne vous le cache pas, mais vous permettra d'obtenir un sursis et peut-être même de rester en vie. Quelle est votre décision ? Sachez*

*qu'un Groupe de Blue Troopers se dirige actuellement vers cette zone pour vous ramasser !"*

Si les PJ acceptent, Elvin-I les invite à prendre place dans son spacieux air raft et s'éloigne rapidement de la zone. Sinon les clarificateurs se font effectivement "cueillir" par un groupe de la Sécurité Interne qui les propose pour une séance de remodelage mental. La cause ? Non-exécution d'une mission confiée par l'Ordinateur. Pendant le voyage Elvin-I éclaircit quelque peu la situation.

*"Aujourd'hui même, un appareil commies a forcé les portes du Complexe et a atterri sur une de nos pistes. Cet engin est absolument indestructible et son armement semble phénoménal. L'Ordinateur a tout de suite compris l'importance qu'une telle technologie pourrait avoir entre nos mains. Un seul des mutants pilotant l'engin est sorti et échappant à nos hommes a disparu dans le complexe. C'est lui qui m'intéresse ! Votre mission est de le trouver et de le ramener, de gré ou de force, à mon centre R&C du secteur TNT. Il peut sans doute se révéler dangereux, comme son apparence le laisse présumer, mais vous vous en apercevrez par vous-mêmes. Dans la mesure du possible j'essaierai de brouiller votre piste à l'Ordinateur. Le mutant semble avoir pris de nombreux contacts avec Libre Entreprise... dont il me semble, un de vous fait parti ! Il devrait vous être possible de retrouver sa trace !"*

En fait Aralfoss, "le mutant", profite de son séjour sur terre pour vendre de nombreux objets atomiques, lui permettant ainsi d'atteindre son Quota Marchand malgré l'erreur de planète ! Malheureusement pour lui, son intrusion sur une planète hors des routes marchandes et de plus classée *Interdite*, oblige la Patrouille du Temps à une intervention destinée à préserver l'évolution normale de la Terre.

## A LA RECHERCHE D'ARALFOSS

Elvin-I dépose les clarificateurs dans un couloir infra-rouge du secteur TNT, non sans leur avoir confiés quelques appareils de son invention (quand même !).

- **E. I. C. G. 14** : il s'agit d'une cage laser qui, lorsqu'elle n'est pas activée, se présente sous la forme d'un petit prisme. Pour l'utiliser il suffit de l'envoyer dans les pieds de la victime qui sera alors instantanément emprisonnée dans une cage munie de barreaux laser. Petit inconvénient, elle est intransportable ! Des deux prismes offerts par Elvin-I, un seul fonctionne correctement, l'autre rebondit indéfiniment pour peut-être finir dans les pieds du lanceur, et, pourquoi pas, s'activer...



- **E. I. P. S. 00** : se présentant sous la forme de lunettes noires, cet objet fait fonction de viseur infrarouge mais empêche une vision normale le jour. Cependant, comme le fait remarquer Elvin-I, il leur permettra de dissimuler leur visage (ce qui est un rien repérable). Deux de ces lunettes (sur quatre) ne détectent seulement que les autres possesseurs de lunettes de ce type.
- **E. I. D. T. 1** : détecteur de mutants. Fonctionne parfaitement mais est totalement inutile car tout le monde dans le complexe le fait réagir.
- **E. I. C. B.** : catbot, petit robot ayant l'apparence d'un chat et étant le compagnon de Elvin-I. Il y tient plus que tout, mais le prêtera au leader du groupe (pour suivre leur trace grâce à l'émetteur qu'il contient) sous prétexte qu'il servira de laisser-passer pour certains endroits.

Elvin-I appartenant à Psion (c'est d'ailleurs ce qui le pousse à rechercher Aralfoss, ainsi que pour ses expériences personnelles), il choisira pour leader le clarificateur possédant ouvertement un pouvoir mutant, ou le cas échéant, celui qui lui semble posséder le pouvoir le plus important.

Il ne reste plus aux clarificateurs qu'à entrer en contact avec *Libre Entreprise* par l'intermédiaire de leur compagnon qui en est membre. Ceci devrait se faire sans trop de difficultés par les moyens habituels mais oblige le membre de L.E. à se démasquer. Comme tout avec Libre Entreprise est prétexte à marchandage, les renseignements sur Aralfoss seront payants, bien sûr. Ainsi les PJ apprennent qu'Aralfoss négocie actuellement avec des membres de Libre Entreprise dans une cuve à nourriture désaffectée de ce secteur. "Une cuve à nourriture ?!", penseront-ils, "Il est piégé !". Oui ! Mais eux aussi...

## UNE BONNE CUVEE

La cuve en question est située en plein centre d'une zone de travail, parmi de nombreuses cuves encore en activité, où s'affairent quantité d'infra-rouges sous l'oeil soupçonneux des caméras de l'Ordinateur. Ce n'est pas sans nostalgie que les clarificateurs pénètrent en ces lieux, qu'ils ont *quittés* depuis peu et où *ils* redoutent de revenir un jour.

La cuve qui les intéresse mesure 80 mètres de haut, 30 de diamètre et est fixée au plafond par un système complexe de chaînes et de poulies. Ainsi elle est suspendue à une dizaine de

mètres au-dessus du sol et n'est reliée à celui-ci que par une échelle d'acier qui la parcourt de bas en haut. C'est par ce moyen dangereux que les PJ pénètrent dans la cuve. Avant qu'ils ne commencent cette pénible ascension, les clarificateurs admirent les superbes cris (qui font d'ailleurs la renommée de cet endroit) poussés par les infra-rouges s'écrasant au sol, alors qu'ils tentaient eux aussi l'escalade des cuves...

Après de fortes sensations les PJ parviennent au sommet, apercevant alors une échelle identique qui redescend à l'intérieur de la cuve. A cette distance il n'est guère aisé de distinguer le niveau d'accréditation des formes sombres s'agitant au fond de la dite cuve. Que faire ? User de diplomatie et de ce fait de l'armement de haute technologie magnanimement conféré par l'Ordinateur, ou tenter une approche "discrète" ? La deuxième solution est, bien sûr, préférable, Aralfoss n'étant pas un néophite en matière de tir au laser... Donc après moult sensations de chutes vertigineuses, nos joyeux clarificateurs atteignent enfin le fond du container, mais non la fin de leurs surprises.

Aralfoss est bien là, horrible, tel que l'Ordinateur a toujours décrit ces dangereux mutants avec leurs repoussantes apparences et leurs étranges pouvoirs. Plusieurs membres de Libre Entreprise (suffisamment pour inciter les PJ à user de prudence) sont présents également. A l'arrivée des clarificateurs ils ont dégainé leurs armes et se tiennent prêts à s'en servir. Peut-être est-ce la peur d'être entendu qui les empêche d'utiliser immédiatement leurs armes, ou l'apparente non-hostilité des PJ, ou encore la présence d'un de leurs membres parmi les clarificateurs, toujours est-il que les PJ atteignent sans encombre le fond de la cuve.

Dans Paranoïa, le monde se divise en deux catégories, les loyaux serviteurs de l'Ordinateur et les traitres-mutants-commies. Les PJ ont peu de chances de convaincre Aralfoss de les suivre, puisqu'appartenant à la deuxième catégorie, il se trouve en infraction avec les lois de l'Ordinateur. En fait les clarificateurs s'aperçoivent vite que l'attitude du mutant dégage une aura de calme et de profonde maîtrise qui inspire la crainte et le respect. D'autre part ils ne sont peut-être pas en position de force pour obtenir satisfaction par les armes, aussi semblent-t-ils se trouver dans une impasse.

Tout à coup, deux véhicules à l'allure étrange (du genre de ceux utilisés par les Blue Troopers) se matérialisent au centre de la cuve, chevauchés par deux individus au look inquiétant pour des clarificateurs du Complexe Alpha (imaginez les deux héros de la série "Chips" encore plus bouffons qu'à l'ordinaire). Arrivée triomphale de la *Patrouille du Temps*, venue remettre un peu d'ordre dans ce secteur de la Galaxie. Les ennuis commencent... Il s'agit en fait de deux patrouilleurs récemment promus, négligeant quelque peu les mesures de sécurité. Après avoir observés les lieux ils décident finalement de se poser, à moins que les PJ ne leur en aient déjà intimé l'ordre au moyen de tirs laser. Aralfoss ne semble pas les reconnaitre et n'est nullement impréssionné, bien qu'ils se montrent éxagérément arrogants.

Mais à peine ont-ils exprimé le but de leur intervention que de nombreuses détonations résonnent dans le container, abattant les patrouilleurs ainsi que les membres de Libre Entreprise et n'épargnant par chance et momentanément, qu'Aralfoss et les clarificateurs. Levant les yeux, ceux-ci voient de nombreux agents de la Sécurité Interne descendre en rappel les parois de la cuve (scène rappelant à certains un passage d'une bande vidéo datant de l'Histoire Enregistrée récupérée lors d'une raffle chez les Romantiques : Brazil). Leurs attaquants étant en trop grand nombre, il ne faut que quelques secondes aux clarificateurs pour comprendre que leur salut est dans la fuite ! Celle-ci est d'ailleurs fortement compromise vue la situation, à moins que... dans un élan désespéré les PJ ne se précipitent sur les Saute-Temps, et, qu'avec ou sans les conseils de leur membre appartenant à la P. du T., ils ne parviennent à quitter cette terre inhospitalière. De toute façon les Saute-Temps sont préréglés et les PJ manquent de temps pour modifier les réglages. NB : les Saute-Temps sont biplaces ou triplaces suivant le nombre de joueurs.

## VOYAGE HOME...

A partir de ce moment le scénario devient de plus en plus onirique, les clarificateurs sombrent lentement mais sûrement dans le délire...

Après ce fantastique saut dans l'espace et le temps, dont je laisse la narration au maître de jeu, les PJ se matérialisent dans une des nombreuses salles du vaisseau spatial NCC-1701, plus connu sous le mirifique nom de USS ENTERPRISE (ce que les clarificateurs ignorent lors de leur arrivée). Quelques détails attirent immédiatement leur attention : ils ne portent plus leurs vêtements normaux mais des uniformes styles Star Trek, respectant cependant leur accréditation, excepté celui du trekkies complètement blanc... De plus leurs lasers ressemblent étrangement à des Phasers... Surprenant non ?

Les clarificateurs ne sont pas au bout de leurs surprises !! Tous les membres de l'équipage sont victimes d'un virus les rendant invisibles et complètement immatériels, mis à part leurs oreilles ! Imaginez un vaisseau dont les seuls occupants sont des paires d'oreilles vaquant à leurs occupations comme si de rien n'était et dont seule une paire est en pointe... Toutefois les clarificateurs doivent ressentir un profond soulagement d'avoir réussis à échapper aux griffes de l'Ordinateur (du moins c'est ce qu'ils pensent). A tout moment ils peuvent repartir grâce aux Saute-Temps mais il serait bien étonnant que la légendaire curiosité des clarificateurs ne l'emporte sur la prudence !

Lors de leur exploration du starship débrouillez-vous pour que les PJ atteignent rapidement la passerelle de commandement ; après tout ce serait bien la première fois qu'un MJ de Paranoïa ne dirigerait pas ses joueurs... Le but de cet épisode est de plonger les personnages dans des situations qui leur sont coutumières (couloir interdit, informations classifiées, etc.), alors que l'Ordinateur et ses séïdes n'est plus là pour les surveiller ! Quelles vont être leurs réactions devant cette soudaine et inattendue liberté ? Cependant le virus est toujours actif, ce que les PJ découvrent à leurs dépends, mais écoutons plutôt le rapport de notre envoyé spécial sur les lieux du scénario, Lee-B-NNI-1 :

*"Au début le Vaisseau semblait silencieux et vide. Bien sûr, il nous arrivait de rencontrer quelquefois des Auriculas sillonnant les lieux par paires, mais jamais nous n'engageâmes une quelconque conversation avec ces étranges mutants... Jusqu'au moment où les couloirs s'emplirent de sourdes clameurs, étranges, semblant venir de partout et de nulle part. Oh bien sûr au début, ce ne furent que des murmures, mais qui allèrent en s'amplifiant au fur et à mesure que le temps passait ! Nous pûmes bientôt comprendre leurs sens et leur provenance. Il s'agissait de nos compagnons entretenant des conversations d'une profonde trahison envers l'Ordinateur. Je ne peux cependant pas révéler quelle était la teneur de ces dires, mais ils furent suffisants pour provoquer une bataille au sein de notre groupe, mais le son des lasers fût incapable de surmonter ce brouhaha de trahison. Je ne compris notre erreur que lorsque je fût blessé... Un laser m'arracha une partie de l'oreille droite. Oh insuffi-*

# UNE NOUVELLE SOCIETE SECRETE : LA PATROUILLE DU TEMPS

Le recrutement des membres de la Patrouille du Temps se fait en tout lieu et tout temps. Leur entrainement a lieu dans une académie située dans l'ouest de l'Amérique à l'ère Oligocène. Cette base est d'ailleurs détruite avant l'apparition de l'Homme pour effacer toutes traces de leur existence. Leur but est d'empêcher qu'il y ait des changements dans le Temps, tout en sachant que celui-ci possède une certaine élasticité permettant des altérations mineures. C'est d'ailleurs cette propriété qui permet aux patrouilleurs du Temps de voyager sans problème ! Ils sont là pour surveiller l'accomplissement des faits importants de l'histoire et d'empêcher des criminels de notre futur de profiter de la situation. Il est normal de réglementer les voyages temporels.

Pour ce faire, les patrouilleurs utilisent des "Saute Temps", sorte de motos sans roues et sans guidon, munies d'un élément propulseur antigravité et temporel. Les membres de la Patrouille mènent une vie normale à leurs époques respectives tout en effectuant de nombreuses missions. Mais il est difficile pour des personnes non concernées de s'apercevoir de leurs disparitions, car s'ils partent dans le Temps tel jour à telle heure, ils reviennent à leur époque peu de temps après (quelques minutes à quelques heures de décalage).

**Amis :** Aucun.

**Ennemis :** Illuminati.

**Description générale :** Mis à part ce qui a déjà été dit, elle se révèle être trés individualiste. Il n'y a pas de réunion et peu de contacts entre ses membres. Vu le nombre restreint d'adhérents, il est peu probable que cette société soit infiltrée par des membres de la Sécurité Interne. Les contacts entre les Patrouilleurs se font par capsules temporelles, généralement pour faire parvenir des ordres de mission. Les Patrouilleurs doivent ensuite récupérer un Saute Temps dans un centre automatisé dissimulé dans le Complexe Alpha et muni de plusieurs accès. Alors que cette opération est triviale à toute autre époque, elle se révèle extrèmement périlleuse dans le Complexe Alpha...

**Avancement :** +1point pour la découverte d'un anachronisme temporel.
+2 points pour la réussite d'une mission temporelle.

**Règles particulières :** la société ne fournira que rarement des informations sur le passé ou de l'équipement hors du cadre des missions temporelles. Des informations sur le futur pourront être obtenues par des membres de très hautes accréditations. Tous les membres sont équipés d'une minuscule capsule temporelle, leur permettant, si besoin est, d'envoyer un message au centre temporel les concernant

*samment pour endommager mon ouïe, cependant tout à coup je cessai d'entendre les voix de cette oreille, alors que le bruit de la bataille me parvenait toujours, et, chose encore plus surprenante, mon oreille gauche captait toujours les VOIX !! Et alors je compris ! A bord de ce bâtiment nos oreilles avaient gagné leur indépendance et elles se révoltaient !!!"*

En pénétrant sur la passerelle les clarificateurs découvrent qu'ils sont à bord d'un vaisseau spatial (et pas n'importe lequel), et qu'ils voguent dans l'espace infini. Un examen attentif des lieux leur permet de conclure à une panne de l'ordinateur de bord chargé du pilotage du vaisseau. De plus tout semble indiquer (notes du capitaine, banque de données encore accessibles, etc.) que le computer travaillait à la recherche d'un antidote au virus, travaux d'ailleurs sur le point d'aboutir. Sans l'aide de l'ordinateur l'Enterprise est condamné à errer dans l'espace indéfiniment. Une réparation s'impose. Les PJ ne sont-ils pas des spécialistes ?

Malheureusement ceci nécessite une sortie dans l'espace, une excellente occasion pour d'éventuels réglements de comptes et pour une scène savoureuse à ne pas manquer ! Finalement après de nombreuses péripéties (ou non) les clarificateurs réussissent à réparer l'ordinateur et soudain tout leur univers bascule dans la folie lorsque celui-ci leur susurre l'éternelle phrase : "A votre service, clarificateurs !"

L'Ordinateur, qui les retrouve à travers le temps et l'espace, immortel et omniprésent ! A ce stade de la partie les PJ ne doivent plus penser qu'à remonter sur leurs Saute-Temps et quitter précipitamment ces lieux maudits. Si ce n'est pas encore le cas, faites intervenir la Patrouille du Temps qui a enfin retrouvé leur trace et qui vient régler ce problème spatio-temporel !

## CHEVALIERS DES BRUMES

Nouveau voyage dans l'espace et le temps... Et les clarificateurs se retrouvent dans le lieu le plus redouté du Complexe Alpha : l'extérieur. De plus ils ne possèdent pas les laisser-passer ni les formulaires leur permettant de pénétrer dans de tels endroits ! Imaginez les Highlands et projetez les PJ dedans. Ceux-ci sont d'ailleurs équipés d'armures médiévales, complexes, lourdes et bizarrement de couleurs criardes correspondant à leurs diverses accréditations, mis à part celle d'un PJ appartenant à une société secrète vouée au moyen-âge (Knight of Circular objet,) qui est tout en blanc. A côté d'eux attendent des chevaux également harnachés de plaques. De lourdes épées pendant à leurs cotés remplacent leurs lasers.

Alors qu'ils reviennent de leur surprise (ou du moins essayent), ils peuvent entendre de la musique foraine non loin de là. En fait les sons proviennent d'une joute se déroulant dans la plaine voisine, où les clarificateurs curieux se hâtent de se rendre l'épée d'une main, les rènes des étranges créatures ayant remplacées leurs Saute-Temps de l'autre. Se mêlant à la foule ils peuvent ainsi apprendre que des jeux, opposant des hommes aussi étrangement vêtus qu'eux et combattant sur des créatures non moins étranges, récompenseront le courage du vainqueur par un présent des plus merveilleux : la fille du roi Ar-R-TUR-? (c'est du moins ce que semble comprendre un des PJ). Celle-ci n'est d'ailleurs pas présente...

Tout ceci a de quoi laisser indifférent le plus vaillant clarificateur si ce n'erst que tout à coup, lors de l'annonce des prochains affrontements, les PJ reconnaîssent le nom de l'un d'entre eux, ou du moins son équivalent chevaleresque. Malheureusement pour lui, une telle invitation ne peut se refuser lorsque l'on est inscrit à ce genre de tournoi. Aussi se voit-il bientôt obligé de combattre le redoutable Chevalier Noir, jusqu'alors invaincu... Occasion pour le PJ de se découvrir des talents cachés de cavalier et de maître d'armes. Que les autres clarificateurs ne s'inquiètent pas, leur tour viendra si leur compagnon échoue... Les choses vont ainsi jusqu'au moment où le MJ jugera bon de laisser un PJ gagner le tournoi ! Que celui-ci n'ait d'ailleurs aucune inquiétude, si les joueurs ne suivent pas le déroulement normal de cet épisode, il pourra toujours avoir recours à la Patrouille du Temps !

Lorsque le vainqueur se présente devant le roi pour recevoir son "prix",

il apprend avec stupeur qu'*Alianora*, l'unique fille du roi dont la beauté est légendaire, est actuellement prisonnière. Et l'honneur de la secourir revient au chevalier vainqueur de la joute, qui la prendra ensuite pour épouse. Malheureusement cette noble tâche n'est pas aisée car Alianora est retenue captive sur un continent sauvage de l'autre côté de la Mer dite des Mille Tourments et ce n'est qu'après que le PJ ait confirmé son désir de la délivrer qu'il apprendra la nature de son geôlier... un terrifiant et vicieux dragon noir, parmi les plus anciens vivant encore dans ces contrées : *Centaurus*. Les clarificateurs se représenteront sûrement le mythique animal comme un gigantesque Volbot d'accréditation Infra-Rouge, entièrement automatisé et muni de puissants lance-flammes ! Le vainqueur peut demander l'aide de plusieurs chevaliers de l'assemblée, le code de la chevalerie empêchant ceux-ci de refuser ! Suivra ensuite un périlleux voyage, digne de "Princess Bride", emmenant les clarificateurs par monts et par flots.

Lorsqu'ils débarquent sur le continent en question, qui se révèle être une imposante île plus désertique et désertée que la cafétéria du secteur TNN aux heures de pointe, l'énorme vaisseau les ayant transportés s'éloigne rapidement, non sans leur avoir juré de les reprendre dès leur mission accomplie. D'après les sujets du roi, Centaurus aurait établi sa demeure au centre d'un volcan, jadis en activité. Aussi après maintes recherches les PJ découvrent-ils les grottes secrètes permettant d'accéder à l'antre du dragon.

Celui-ci est d'ailleurs bien là, énorme et terrifiant, flottant au-dessus d'un lac de lave en fusion, mais semblant profondément endormi... Près de lui est suspendue une cage cylindrique, dont le support se perd dans les brumes du sommet, contenant la douce et belle Alianora. C'est le moment pour les clarificateurs de découvrir qu'en ces lieux leurs extraordinaires pouvoirs de mutant ont été décuplés et de faire appel à leur imagination pour délivrer la fille du roi !



Lorsque plusieurs d'entre eux ont finalement été précipités dans la lave en fusion, et qu'ils sont sur le point de faire aboutir leur quête, ils voient avec horreur une des paupières de Centaurus se soulever et un oeil vitreux se poser sur eux. Puis quand le dragon se redresse et semble gonfler ses poumons en vue d'un puissant et meurtrier souffle, les clarificateurs entendent une douce et impersonnelle voix leur murmurer : "A votre service clarificateurs !"...

## HOME ! SWEET HOME !

Tout à coup, la scène se voile aux yeux des PJ et ils se retrouvent soudain dans un lieu qui leur semble familier : le Complexe Alpha ! De nouveau ils possèdent leurs équipements de clarificateurs, de nouveau... ils se trouvent exposés au vigilant regard de l'Ordinateur ! En fait ils portent maintenant l'uniforme de la Sécurité Interne et ils escaladent actuellement la paroi extérieure d'une cuve à nourriture avec de nombreux autres membres de IntSec ! Comment sont-ils arrivés là ? Ils ne le savent pas. Ils arrivent finalement au sommet de la dite cuve, qui est vide et sous les ordres d'un IntSec d'accréditation bleu, ils se préparent à descendre en rappel à l'intérieur de celle-ci, alors que simultanément leurs compagnons vérifient leur armement...

Et c'est le saut ! Alors que rapidement le sol se rapproche d'eux, ils aperçoivent au fond un groupe de clones dont l'un d'eux semble être, par son apparence velue, un mutant des plus dangereux. La Sécurité Interne ouvre le feu ! Et si...

## AU BOUT DU LABYRINTHE

Les clarificateurs ont soudain l'impression d'émerger d'un cauchemar. Le corps prisonnier de sangles, le front lourd et engourdi de souffrance, les PJ se réveillent dans une vaste salle aux couleurs et idéogrammes de Recherche et Conception. Assis dans un massif de fauteuils disposés en cercle autour d'un ordinateur de taille imposante, les clarificateurs sont reliés à celui-ci par des câbles eux-mêmes reliés à des cylindres polyencéphaliques reposant sur la tête des intéréssés. S'agitant autour d'eux, de nombreux techniciens d'accréditations diverses, ainsi que de nombreux robots et les inévitables Blue Troopers. Un PJ attentif pourra peut-être remarquer quelques énigmatiques personnes d'une blancheur inquiétante, à l'abri de lourdes vitres blindées...

# REMPLACEMENT DES CLONES

C'est toujours le délicat problème des scénarios se déroulant en-dehors du Complexe Alpha. Dans le cas présent et vu le thème de ce scénario c'est très simple. A chaque saut temporel, le Groupe des clarificateurs sera de nouveau complet, quelles que soient les pertes qu'ils auront subies aux épisodes précédents. Ceci étant dû au caractère onirique du scénario !

**Comment faire jouer ce scénario ?**

Les joueurs ne s'attendront peut-être pas à un scénario de ce type dont l'ambiance ne sera pas axée sur des gags, mais principalement sur les situations dans lesquelles se trouveront les PJ. Alors qu'ils croiront que le thème est celui de la patrouille du temps, ils s'apercevront rapidement qu'elle n'est qu'un prétexte. En fait les joueurs commenceront à avoir des doutes seulement après leur rencontre avec Centaurus. Après tout, l'Ordinateur dans l'espace ce n'est pas impossible, mais sous forme de dragon, c'est douteux ! Pour que la partie soit vraiment intéressante le Maître de Jeu devra réagir comme les joueurs. C'est-à-dire axer le début du scénario sur Aralfoss, comme s'il n'existait que lui, puis sur la Patrouille du Temps, puis sur le côté Heroïc-Fantasy, tel qu'à chaque fois plus rien d'autre ne compte à ses yeux. Et il sera, bien sûr, indispensable que le scénario soit joué jusqu'à la fin ! ●

Et tout à coup, la mémoire leur revient. En effet, ils se rappellent maintenant qu'ils avaient été portés volontaires pour participer à une expérience secrète de Recherche et Conception sous le haut patronnage du Grand Programmeur Elvin-U-CLN-6 ! Il s'agissait d'un programme d'étude d'un cerveau polyencéphalique, en clair d'interpénétration de plusieurs cerveaux. Ainsi ils avaient donc réellement tous vécus les mêmes aventures, tous ressentis les mêmes sensations mais en rêve seulement...

C'est leur subconscient qui a influencé leurs rêves et les a orientés dans certaines directions plus que dans d'autres. Ainsi l'intervention de la Patrouille du Temps était dûe à un des PJ appartenant à cette société secrète, celle d'Aralfoss à un membre Psion considérant sans doute que les Tribiuts sont l'évolution supérieure de la race humaine, celle de Libre Entreprise par un membre de la dite société, idem pour l'Enterprise et les Trekkies, idem pour le passage chevaleresque et un membre de Knight of The Circular Object, etc (ceci implique donc que chaque joueur de la partie appartienne à une des sociétés secrètes pré-citées). Ceci explique aussi le retour par moment d'une des principales psychoses des clarificateurs : l'Ordinateur !

Tout ceci se conjugue et créé l'ambiance onirique et à tendance, sur la fin, délirante de ce scénario. Certains joueurs penseront peut-être, à ce stade de l'aventure, que tout est bien qui finit bien. Nenni ! Les PJ s'aperçoivent, en effet, alors qu'on les libère de leurs entraves, que toutes leurs "aventures" ont été enregistrées et diffusées sur grand écran au fur et à mesure de leur déroulement ! Ils ne sont donc pas étonnés lorsque l'Ordinateur les convoque par un escadron de gardes Vautours, pour leur demander des comptes au sujet des aventures qu'ils ont vécues ! Car pour l'Ordinateur il n'y a aucun doute que les clarificateurs ont réellement participés à toutes ces péripéties. Les enregistrements le prouvent...

Il y a donc peu de chances pour que les clarificateurs parviennent à se justifier avant qu'ils ne sentent leurs enveloppes corporelles se vaporiser dans un puissant nuage de rayons lasers...

Les clarificateurs ont soudain l'impression d'émerger d'un cauchemar. Le corps prisonnier de sangles, le front lourd et engourdi de souffrance, les PJ se réveillent dans une vaste salle...

***Extrait de : "Mémoire d'outre-espace" par Aralfoss, lors de l'un de ses voyages sur terre pour la Medium Interstellar security Transport (MIST)***
***Traducteur Impérial : E. Fourreau***

★★★

| NOM | POUVOIR MUTANT | COMBAT | ARMES | ARMURE | Fo | En | Ag | De | Co | Cr | Re | Po |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ARALFOSS | Odorat développé<br>Esprit combatif<br>Chance - Charme | 120% / 75% | pisto-laser (x2)<br>(colonne 12) | Reflec UV | 17 | 18 | 15 | 10 | 14 | 13 | 18 | 15 |
| ELVIN-I-CLN-3 | Ecran mental<br>Mémoire Eïdétique | 85% / 40% | foudroyeur sonique | Reflec I | 10 | 12 | 08 | 18 | 20 | 16 | 15 | 14 |
| ELVIN-U-CLN-6 | idem | 90% / 40% | idem | Reflec UV | idem | | | | | | | |
| PATROUILLE DU TEMPS | | 70% / 65% | pisto-laser<br>étourdisseur | Kevlar à revêtements mylar | 12 | 14 | 13 | 14 | 11 | 05 | 16 | 00 |
| AURICULAS | Suggestion - Lévitation | 00% / 00% | | | 00 | 01 | 01 | 01 | 00 | 00 | 03 | 00 |
| CHEVALIER NOIR | Force supérieure | 120% / 95% | lance - épée | Plaques polies | 17 | 17 | 15 | 15 | 04 | 10 | 03 | 00 |
| CENTAURUS | Lévitation - Pyrokinésie<br>Transe téléportatrice | 00% / 110% | morsure - griffes<br>queue | Peau comme combinaison de combat et armure feuilletée | | | | | | | | |

Elvin-I et Elvin-U sont membres de Psion

| TYPE | ARMEMENT | ARMURE L S E P P A A J C | B-is-B FACTOR |
|---|---|---|---|
| PROFBOT | Stimulateur neuronique (colonne 4) | 4 4 - 4 - - 3 6 | - |
| CATBOT EICB | | 1 1 1 1 - 1 1 1 | - 1 |

TEMPS LIBRE et HEXAGONAL presentent

# ROLEMASTER

un jeu de ICE traduit par HEXAGONAL



Nous nous sommes associés à HEXAGONAL pour fêter la sortie française de notre jeu fétiche **ROLEMASTER**.

En répondant aux 5 questions du bulletin ci-dessous, vous pourrez emporter l'un des 10 exemplaires numérotés du tirage de tête. L'équipe de GRAAL offrira en prime au gagnant un abonnement de 6 mois à leur magazine.

Après avoir rempli le bulletin joint, envoyez-le ou déposez-le à notre magasin: TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné , 75004 Paris et ceci avant le 31 Janvier 1990.

Votre premier achat à TEMPS LIBRE après la parution de ce journal sera récompensé par une réponse à l'une des questions du concours. En aucun autre cas HEXAGONAL ou TEMPS LIBRE ne fourniront d'indices ou de réponses.

Nicole et Olivier.

---

## BULLETIN DE PARTICIPATION

**Questions** **Réponses**

1: De Rolemaster ou de MERP (JRTM) qui fût créé le premier ?

2: Quel est le monde officiel de Rolemaster ?

3: Que signifie les initiales J.R.R. dans J.R.R. Tolkien ?

4: Quel est l'organe de presse officiel de I.C.E. ?

5: En comptant les extensions (U.S.) parues au 30 Novembre 89, combien y-a-t'il de professions dans Rolemaster ?

Nom: Prénom(s):
Adresse:
Code Postal: Ville:

A renvoyer avant le 31 Janvier 1990, à:
TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné , 75004 Paris. Tél.: 42 74 06 31.

# Petites ANNONCES

VENDS **Stormbringer** + Chant des enfers + Démon et Magie + scénarios ; 300 frs le tout. Jamais servi.
PHILIPPE au (1) 47. 35. 24. 83.

VENDS **Paranoia, Chill, Légendes Celtiques** simplifiées. Etats neufs. Prix intéressants.
Demander PHILIPPE au 95. 32. 27. 29. après 18 h.

VENDS scénarios **AD&D, oeil noir**, nouveaux personnages pour l'**Oeil noir**, nouveaux monstres pour **D&D**, des BD (super-héros), **KENSIGION** ; 20 frs et une console de jeu Mattel (avec 3 jeux SF) ; 200 frs le tout.
SAMUEL LEBEL, 12 rue du moulin du gué de pont, 60300 Senlis.

VENDS **wargames divers** dont certains RARES.
Appeler STEPHANE au 16. 43. 05. 70. 41. après 18 h.

VENTE EN GROS de **Cthulhu** à 650 frs : boite de base + Contrée du rêve + Trace de tsath... + Terreur sur Arkham + supplément 1 et 2 + Fungi de Yung... + écran + Seul face au W.. + règles optionnelles et scénarios + Panorama des Années Folles.
Detroyes Emmanuel, 53 rue Gambetta, 92500, RUEIL.

VENDS **Paranoia** + 3 modules 200 frs + **Armada** 150 frs + **Guet Apens** 150 frs.
Ecrire : Lecoeur Bruno, 9 rue des gayette, 10000 TROYES.

VENDS **Whog Shrog** + **Oeil Noir** 1 et 2 + scé. Prix à débattre.
Contacter Fuste Pedre, 13 rue du bas bourgeau, 41130 OSELLES SUR CHER. Tel : 54. 97. 48. 06.

VENDS **AdC** + écran du MJ + le premier supplément puis **RuneQuest** et **Warhammer** le JdR. Le tout 500 frs ou l'un 150 frs.
Tel : 46. 36. 29. 38.

VENDS **Chill** init. avec scénario La Fureur de Dracula 120 frs ; **Trauma** 100 frs; **Bitume** avec écran 100 frs ; **Les Pièges de Grimtooth** 100 frs ; Les livres de poche de la Saga d'**Hawhmoon** (4) 50 frs ; Le tout TBE ou à échanger contre Star Players ; Blood Bowl + Zone Mortelle ; Talisman ; Excalibur ; Detective conseil.
Tel : 75. 55. 01. 28. (dep. 26 DROME).

VENDS très nombreux **comics américains** (Marvel, DC, etc) plus **Strange**, Spécial Strange, Nova, Titan, Albums Lug, pocket et albums Arédit. Ecrivez-moi et je vous enverrais une liste détaillée (24 pages) avec prix et états. Echange possible contre des jeux.
Frédéric Blayo, 8, rue des portes Blanches, 75018 Paris.

ACHETE **AD&D** Guide du joueur VF.
Proposer les prix au : 1. 69. 09. 66. 59.
ou au : 1. 47. 02. 60.34.

CHERCHE **partenaires** motivés. Tous les JdR. Région de calais. J'ai 23 ans .
CHRISTOPHE au 1. 35. 25. 70. (le soir).

---

## BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :

**GRAAL, petites annonces, 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec**

# AVENTURE 89




Avec le vélo Tout Terrain Peugeot - ses pneus solidement cramponnés au sol - les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT

*Pour Vivre à Pleine Mode !*

PEUGEOT CYCLES



KINGS
Fief 2
ZARGOS
YOM KIP
SAMOURAÏ
ROISADES
EURO
GAMES
COLONISA
Dragon Noir
1 - L'Exil
OKINAW
Cry Havoc
SIEGE
CRY HAVOC
SIEGE
BIG
HORN
mai 68
le jeu
LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE
CAPITAINE COSMOS
EUROGAMES 49, Av. Pasteur
94250 GENTILLY ☎ (1) 47.40.11.96